جلد دوم

بیایین با هم بازی کنیم

شطرنج

نویسنده: میترا هنرمند

تصویرگر: سحر غیاثی



به نام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

جلد دوم

بیایین با هم بازی کنیم
شطرنج

نویسنده: میترا هنرمند

انتشارات فرزین

سرشناسه : هنرمند، میترا، ۱۳۴۳-
عنوان و نام پدیدآور : بیاین با هم بازی کنیم: شطرنج/جلد دوم/ نویسنده میترا هنرمند.
مشخصات نشر : تهران: فرزین، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری : ۸۰ ص.: مصور.
شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۳۹-۷
وضعیت فهرست نویسی : فیپا
یادداشت : گروه سنی: الف، ب.
یادداشت : آموزش شطرنج
موضوع : کودکان
رده بندی دیویی : ۱۳۹۰ ب۷۳۴ه۷۹۴/۱
شماره کتاب‌شناسی ملی : ۲۶۸۱۱۹۶

فرزین
انتشارات فرزین

بیاین با هم بازی کنیم (شطرنج) جلد ۲

نویسنده: میترا هنرمند
تصویرگر: سحر غیاثی
طراح جلد: بهنام یوسفی
چاپ و صحافی: تندیس نقره‌ای
شمارگان: ۵۰۰۰ جلد
چاپ اول: آبان‌ماه ۱۳۹۱
بها: ۵۰۰۰ تومان
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۳۹-۷

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴. تلفن دفتر مرکزی: ۶۶ ۴۸ ۴۱ ۹۰

سخنی با اولیا و مربیان

امروزه اهمیت یادگیری شطرنج برای همه شناخته شده است و گرایش به شطرنج در میان کودکان و اولیا روز به روز افزایش یافته است.
در مباحث جدید روانشناسی یادگیری، سن آموزش شطرنج در کودکان تقلیل یافته است. بر این اساس، مسائل کتاب به گونه‌ای طراحی شده که نه تنها نوآموز دچار مشکل نمی‌شود، بلکه اشتیاق او به یادگیری بازی شطرنج افزایش می‌یابد.

در جلد اول این مجموعه،شناخت صفحه شطرنج و نحوه حرکت مهره‌ها همراه با شعر و موسیقی، به زبانی کودکانه،آموزش داده می‌شود.

هدف‌های رفتاری جلد دوم این مجموعه عبارت است از:

الف : کودک بتواند با تمرین و تفکر، مهارت خود را در بازی شطرنج ارتقا دهد.

ب : دید بازتری در صفحه شطرنج پیدا کند.

ج : نقاشیهای این کتاب میزان دلبستگی کودک را به بازی شطرنج افزایش دهد.

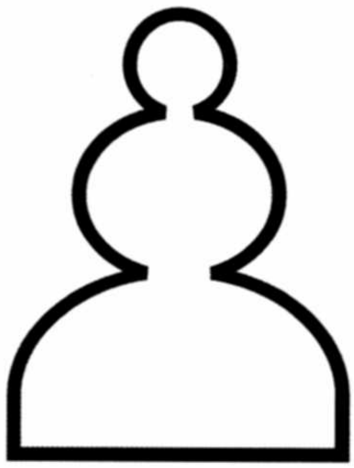
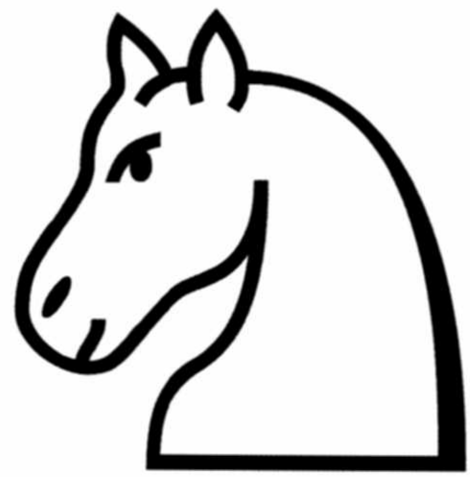
د : با ایجاد انگیزه، خلاقیت و مهارت را در کودک پرورش دهد.

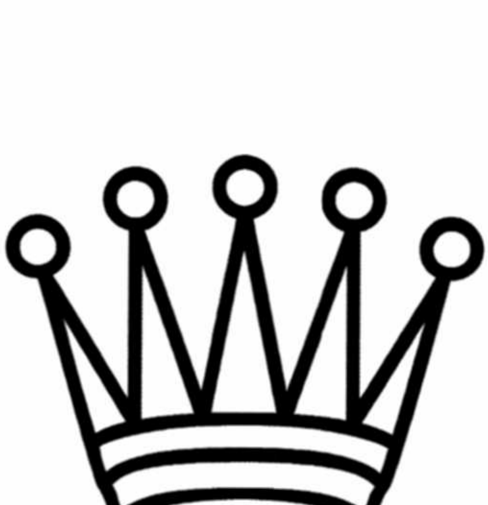
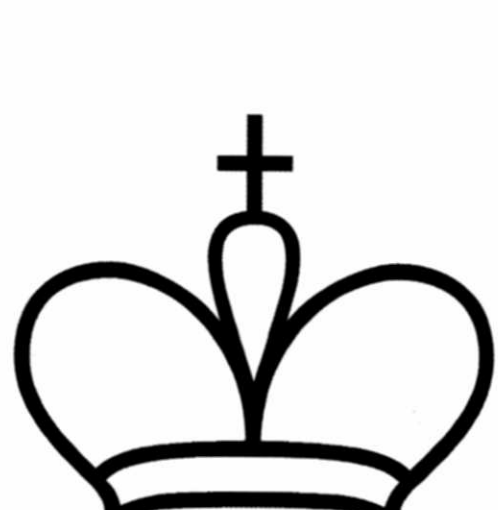
تحقق هدفهای فوق منوط به همکاری و همراهی اولیا و مربیان با نوآموزان است.

نویسنده



مطالبی که در این مجموعه آمده است

نام مهره‌ها

نام هر مهره را به شکل آن مهره وصل کنید.





فیل



پیاده









وزیر





اسب







شاه



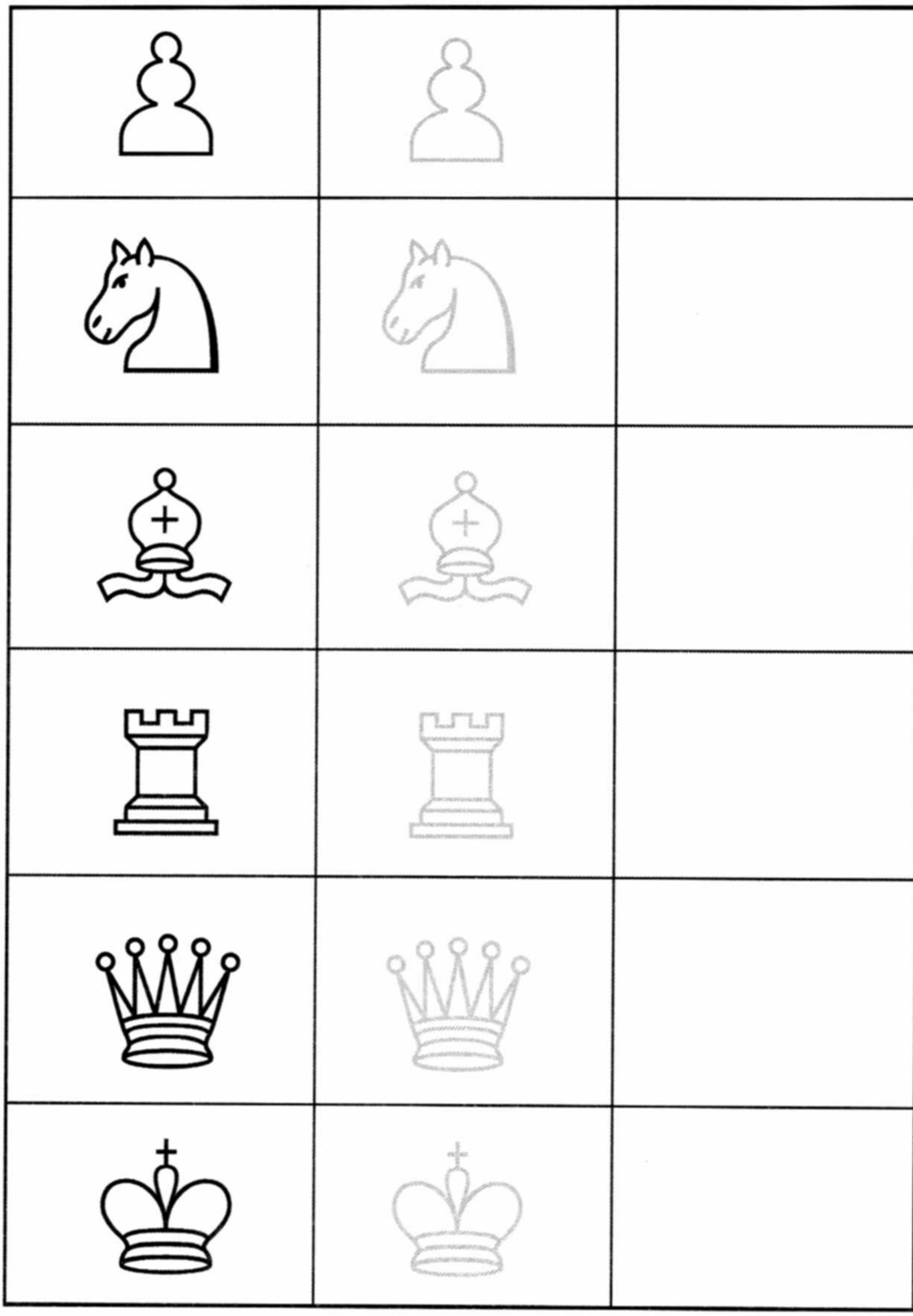


رخ



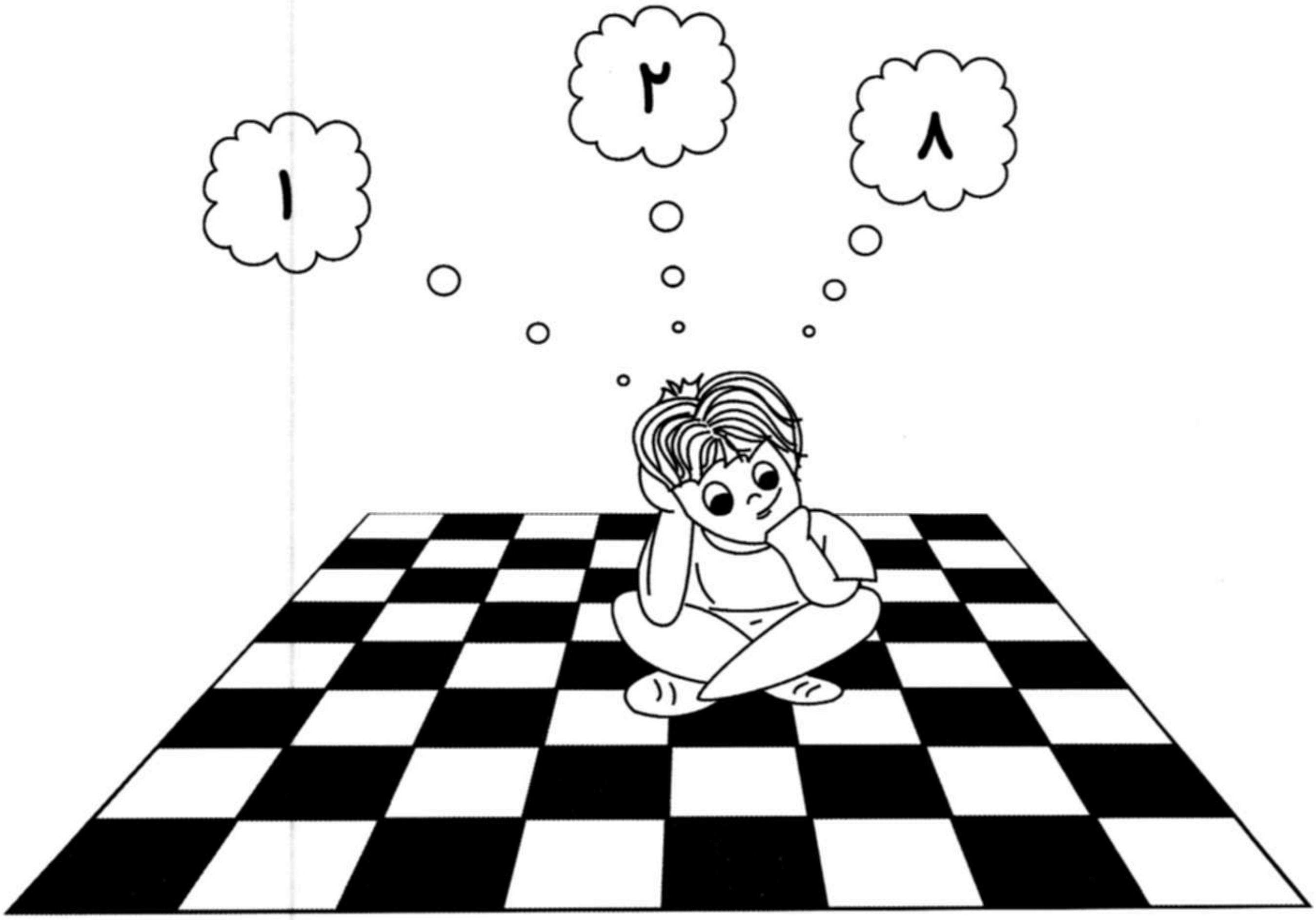
شکل مهره‌ها

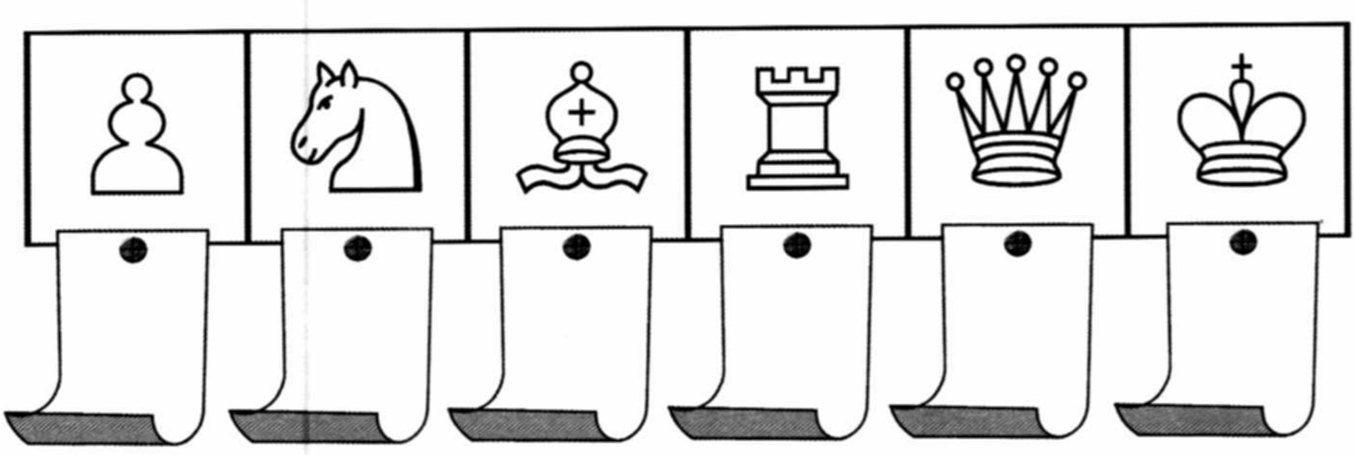
شکل هر مهره را بکشید.



تعداد مهره‌ها

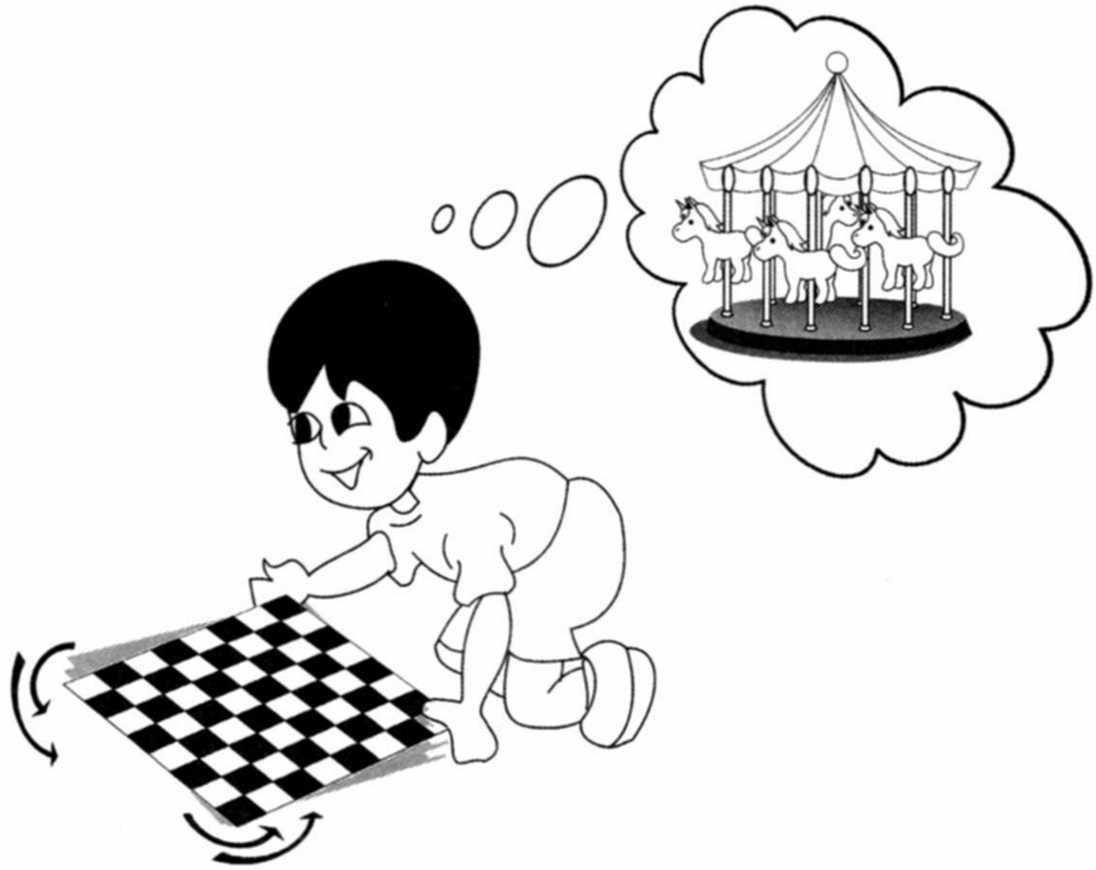
بگویید در اول بازی از هر مهره چند تا درصفحه شطرنج وجود دارد؟

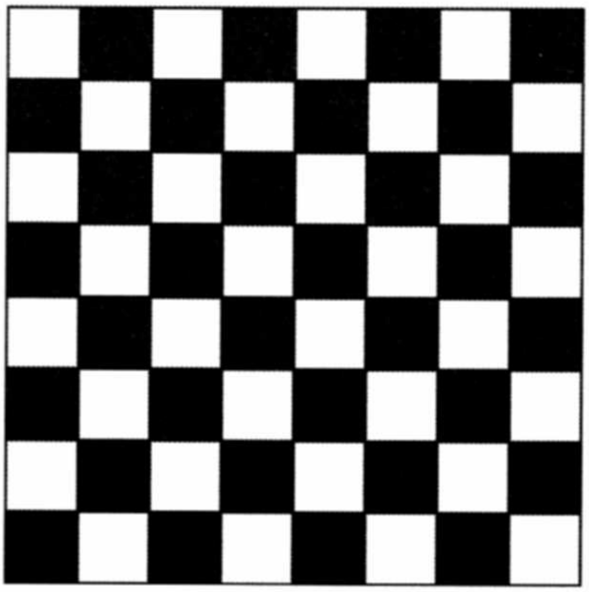




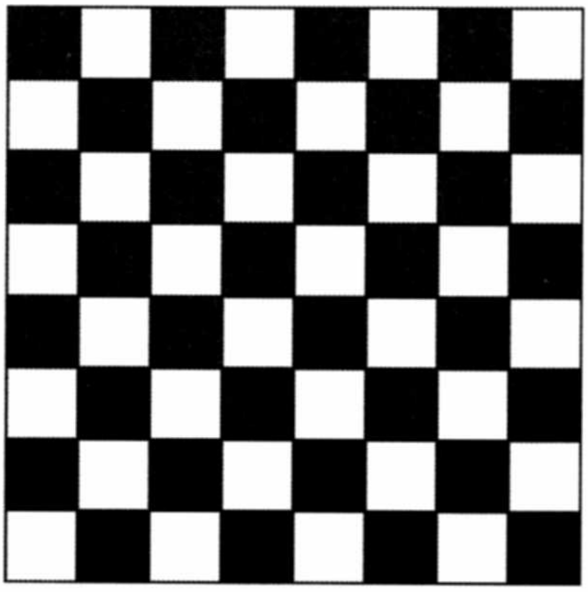
آشنایی با صفحه شطرنج

در شکل‌های زیر کدام صفحه شطرنج درست قرار گرفته است؟





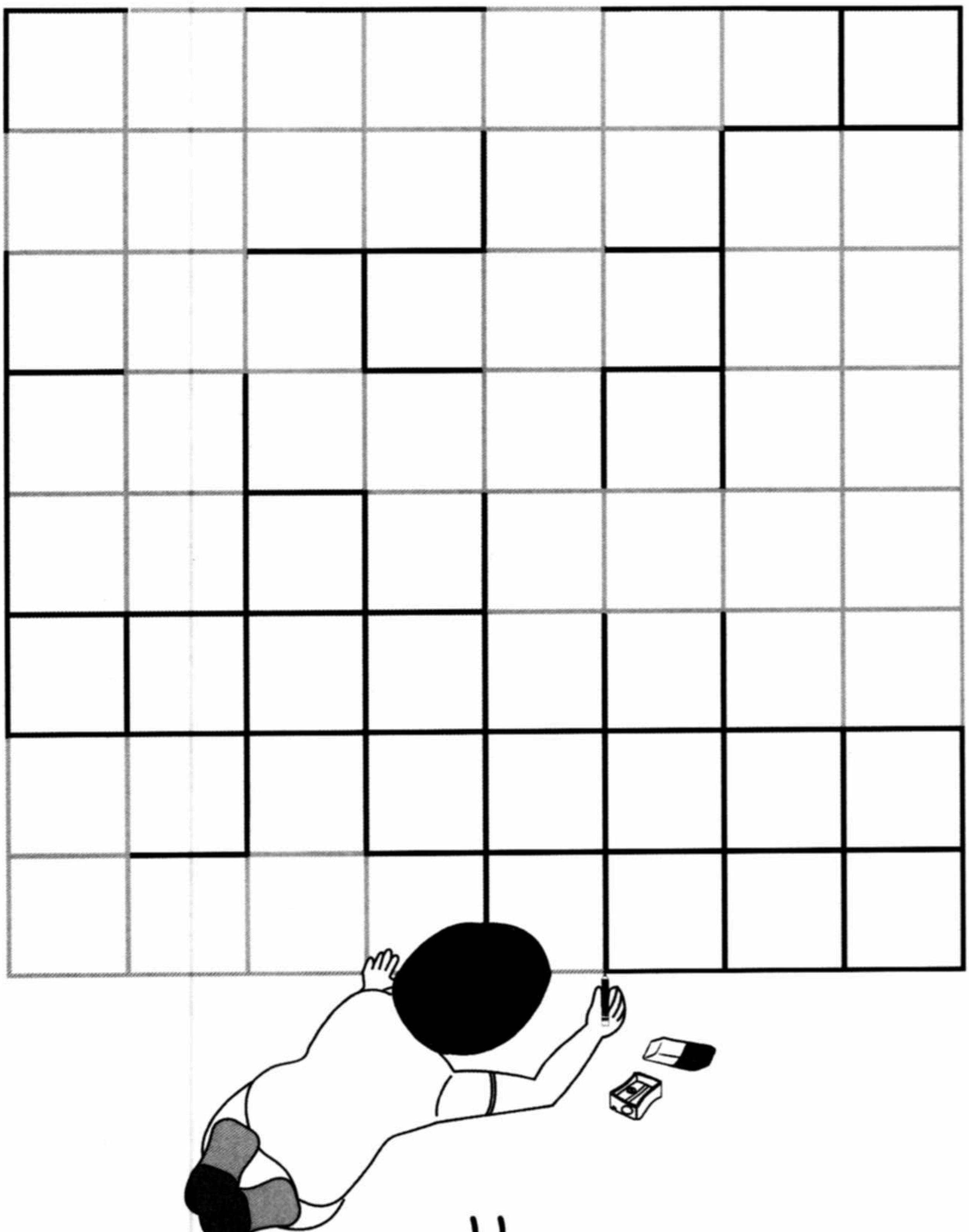
درست   غلط



درست   غلط

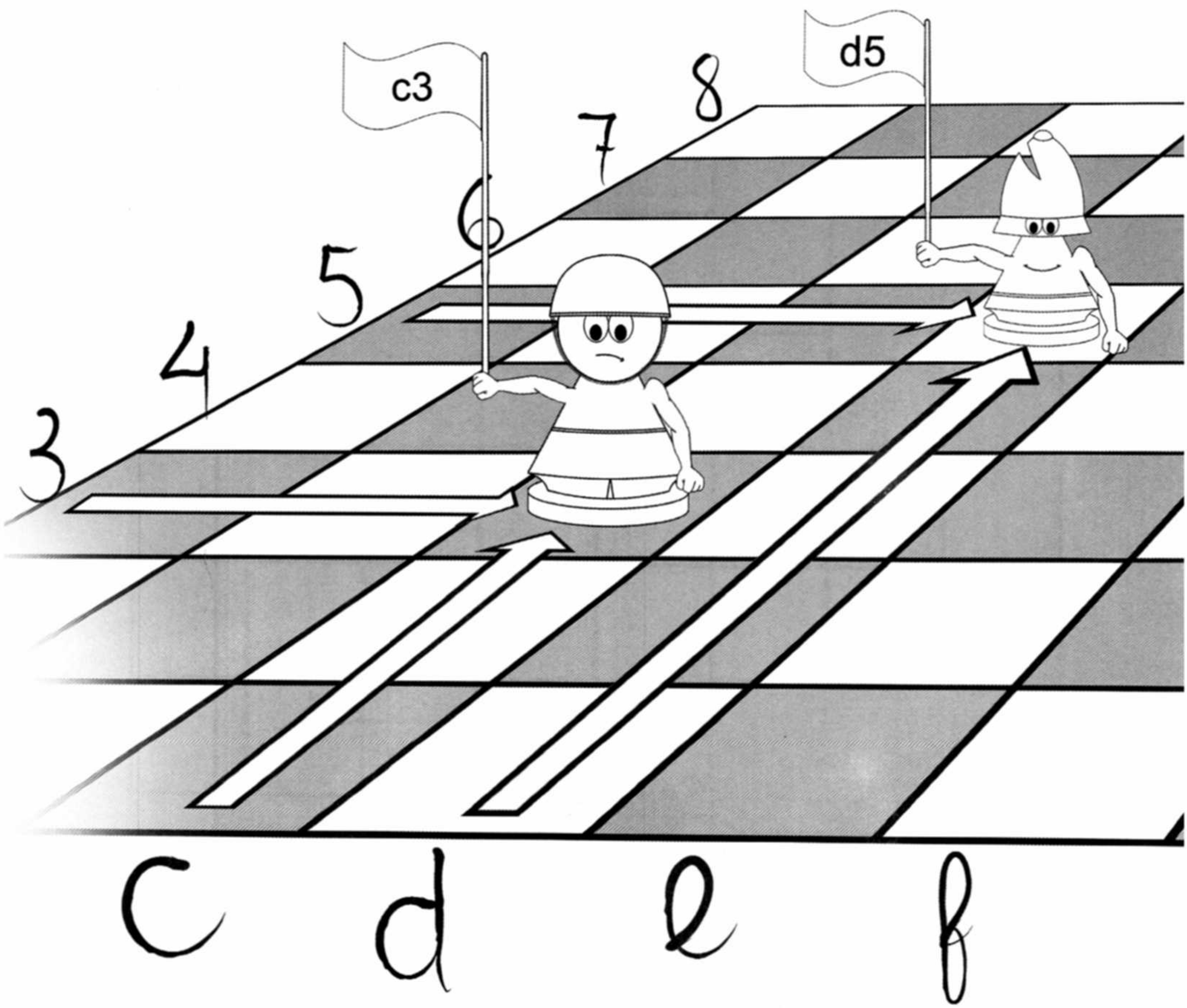
آشنایی با صفحه شطرنج

صفحه‌ی شطرنج را پررنگ کنید و به دلخواه خودتان،
خانه‌های آن را رنگ بزنید.
اسم ستون‌ها و عرض‌ها را در جای خودشان بنویسید.



نام خانه‌های شطرنج

برای پیدا کردن نام هر خانه در صفحه شطرنج، باید اسم ستون
و اسم عرض آن خانه را کنار هم بگذاریم.
با دقت نگاه کنید و یاد بگیرید.



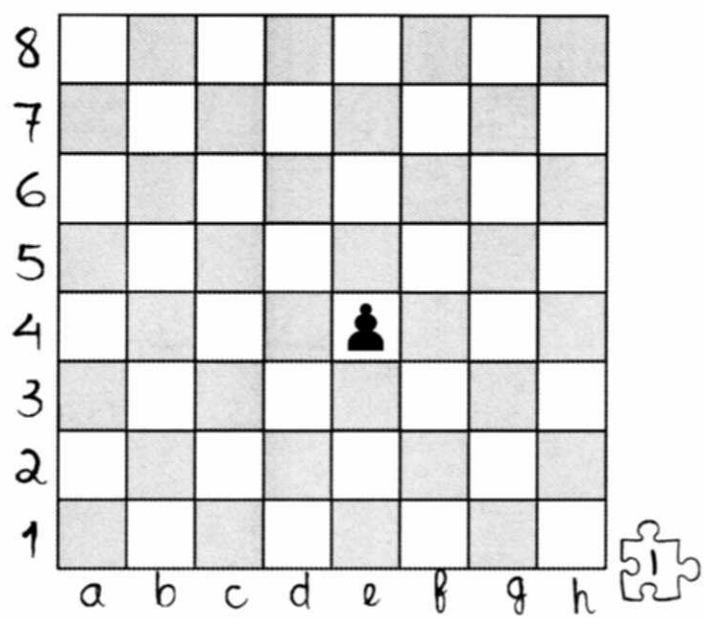
نام خانه‌های شطرنج

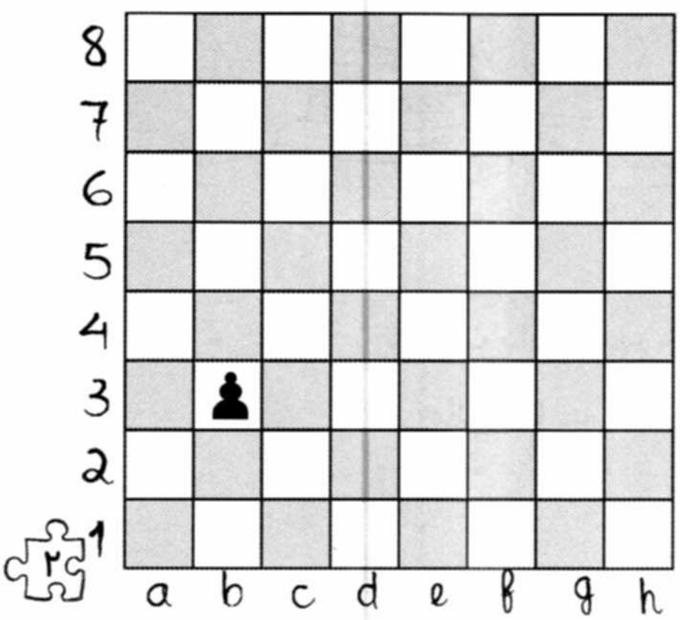


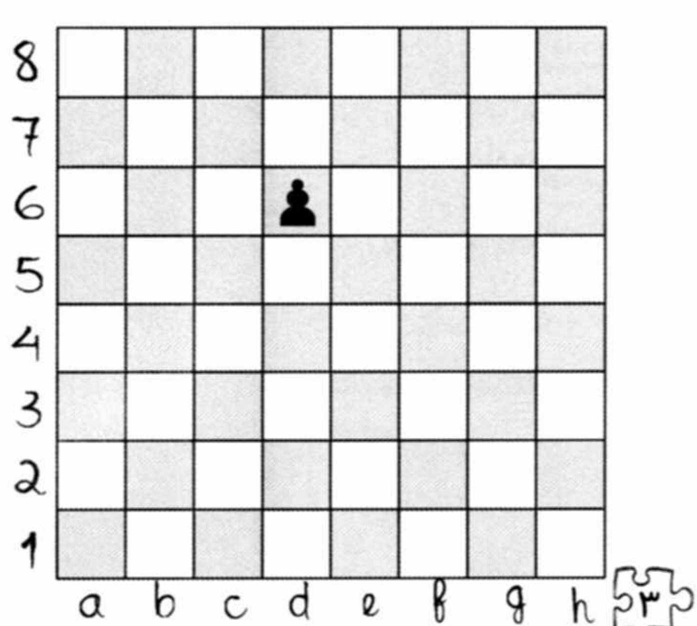
نام خانه‌ای که پیاده در آن

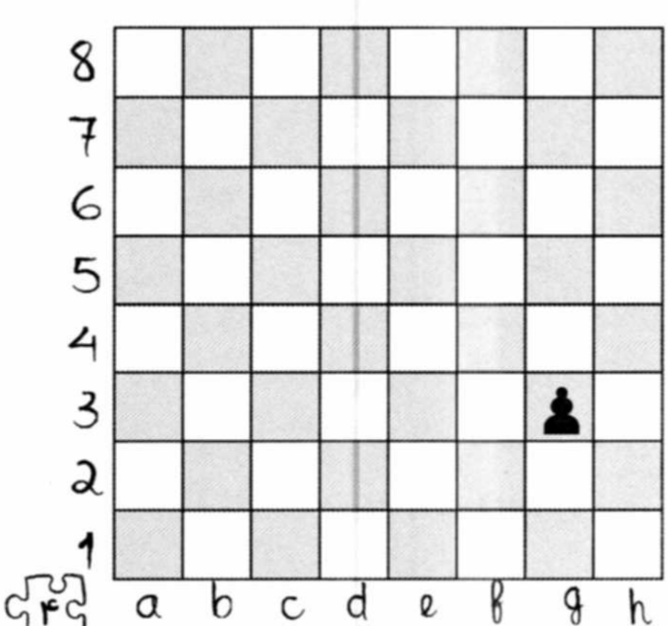
قرار دارد را پیدا کنید

و بنویسید.



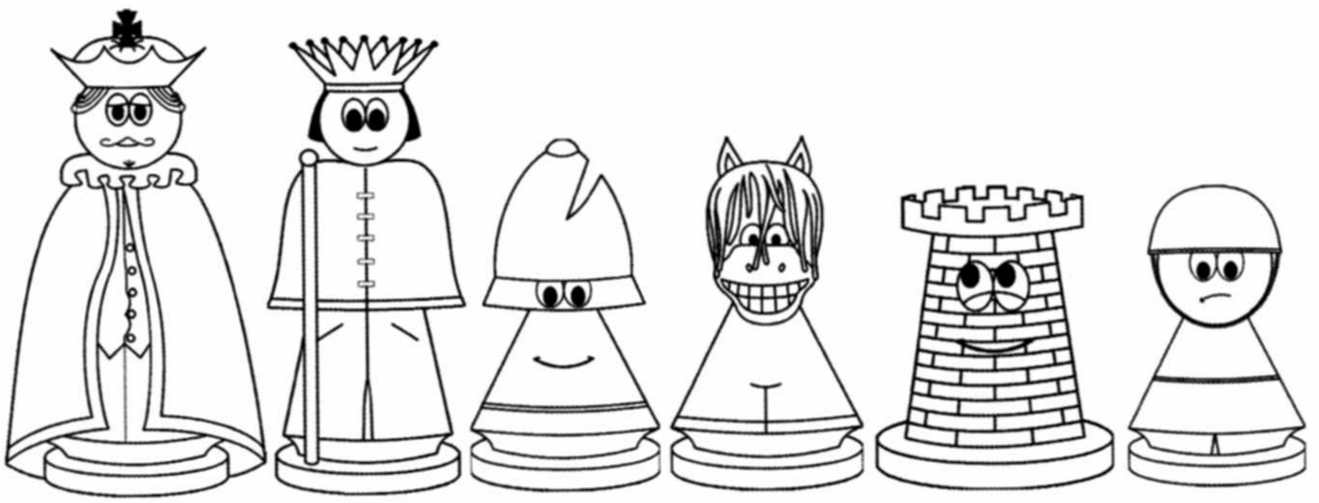






آشنایی با مهره‌ها

مهره‌ها را رنگ کنید. نام هر کدام را بگویید.



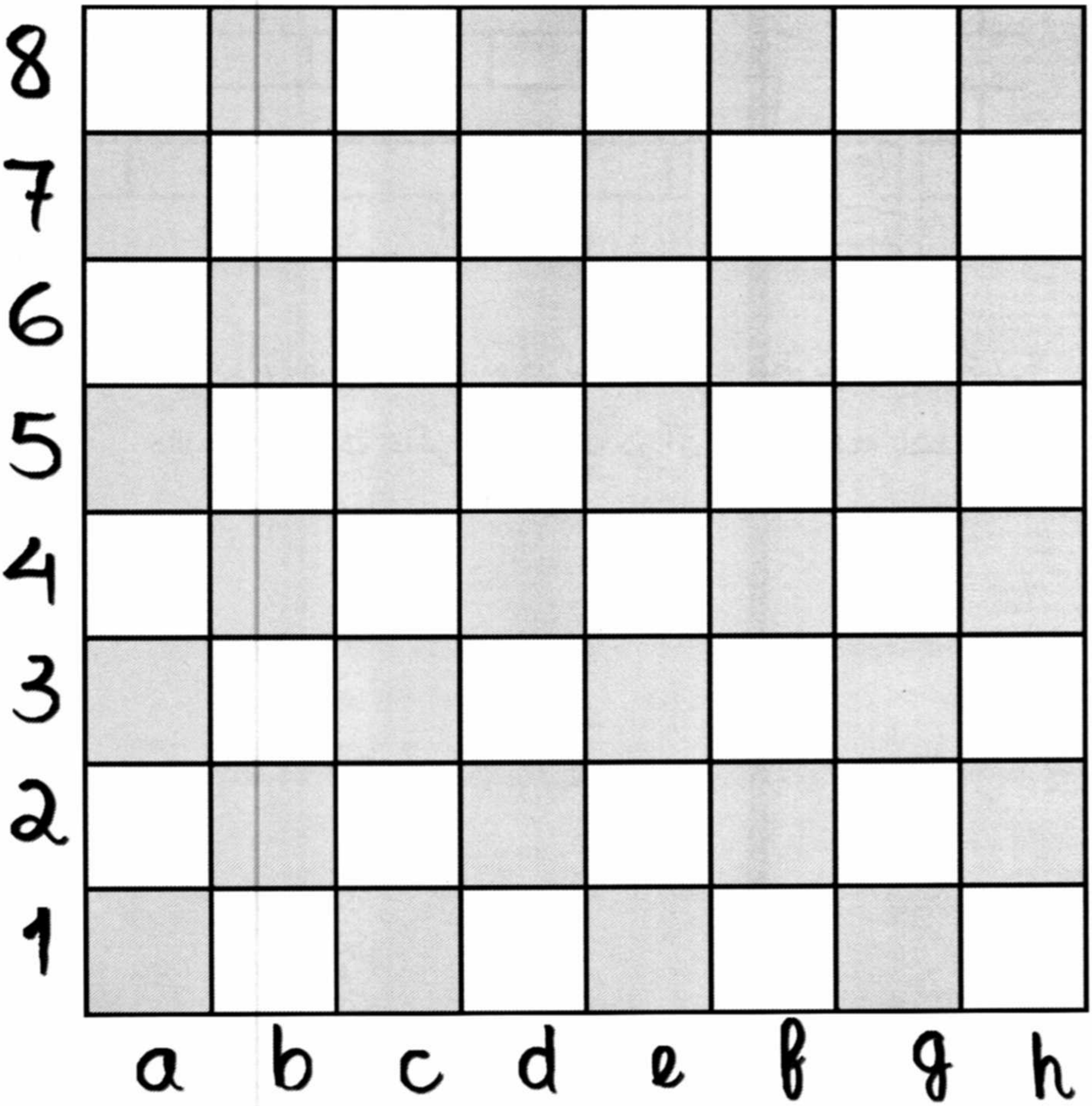
دوست دارید مهره‌های شما چه شکلی باشند؟

حالا شما هم مهره‌های خودتان را بکشید.

آشنایی با مهره‌ها

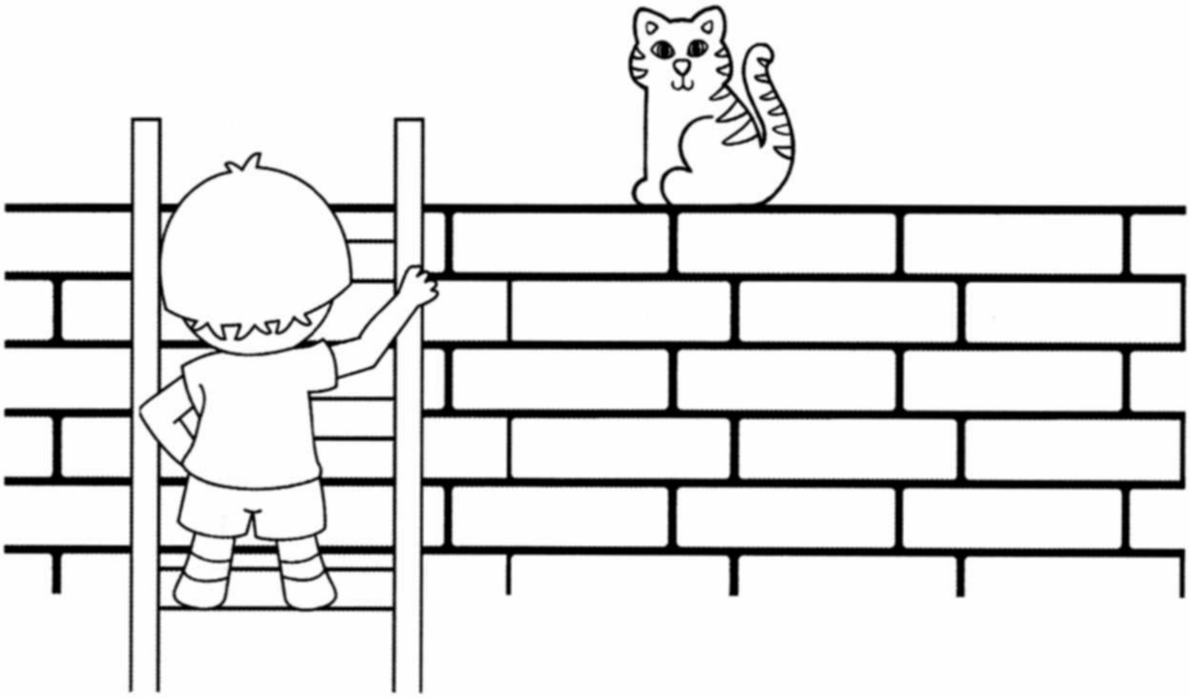


مهره‌های سفید و سیاه را در خانه‌های خودشان نقاشی کنید.



آشنایی با صفحه شطرنج (ستون)

در نقاشی زیر شکلی را که شبیه ستون باشد، پیدا کنید و رنگ بزنید.



اگر گفتید کدام مهره‌ها می‌توانند در ستون صفحه شطرنج حرکت کنند؟

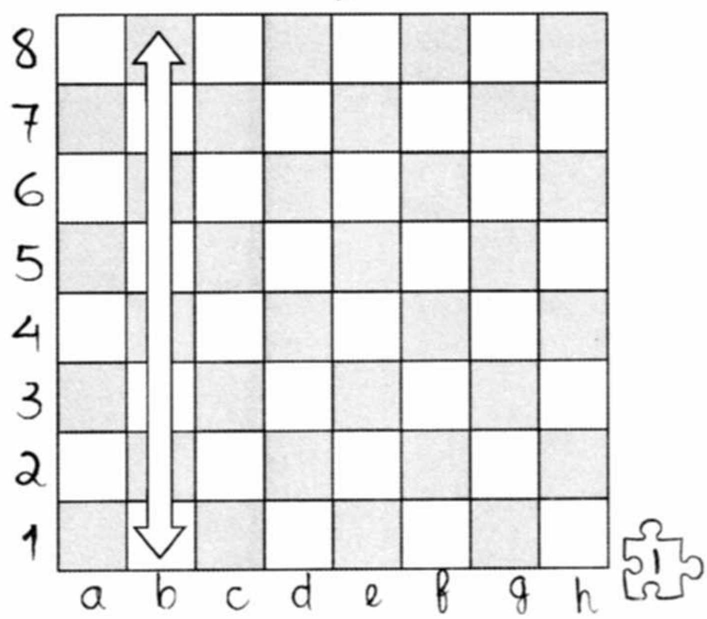
حالا شما هم یک نقاشی بکشید که در آن ستون داشته باشد.

آشنایی با صفحه شطرنج (ستون)

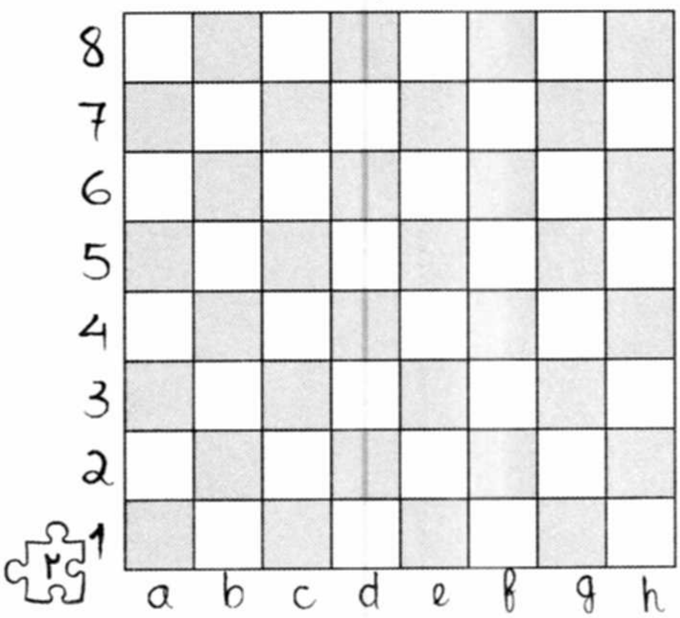


در شکل‌های زیر ستون‌های نوشته شده را بکشید. (مثل شکل شماره یک)

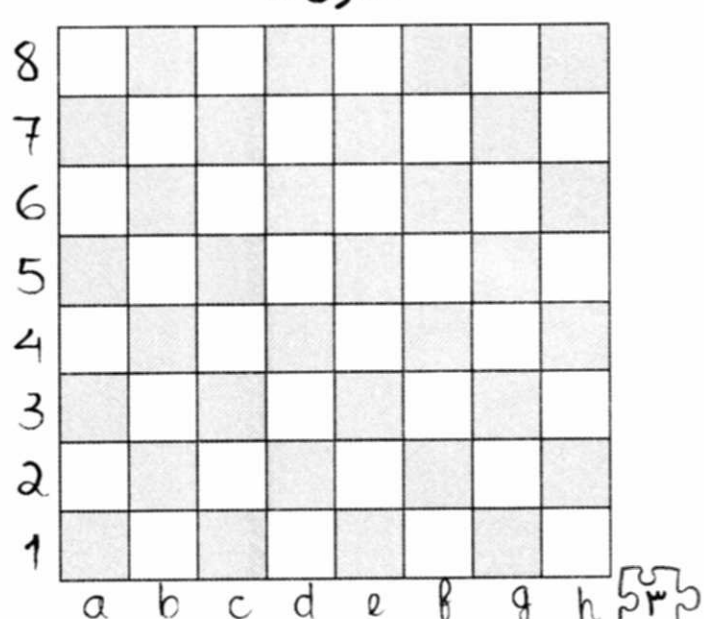
ستون b



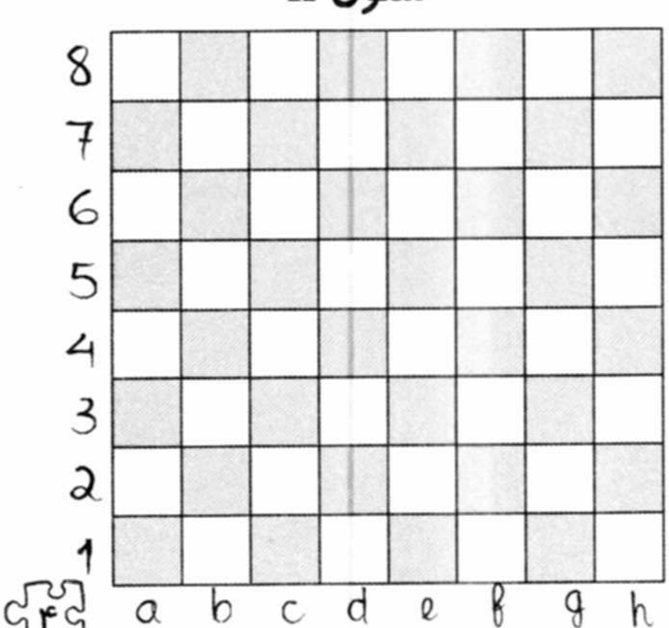
ستون g



ستون d

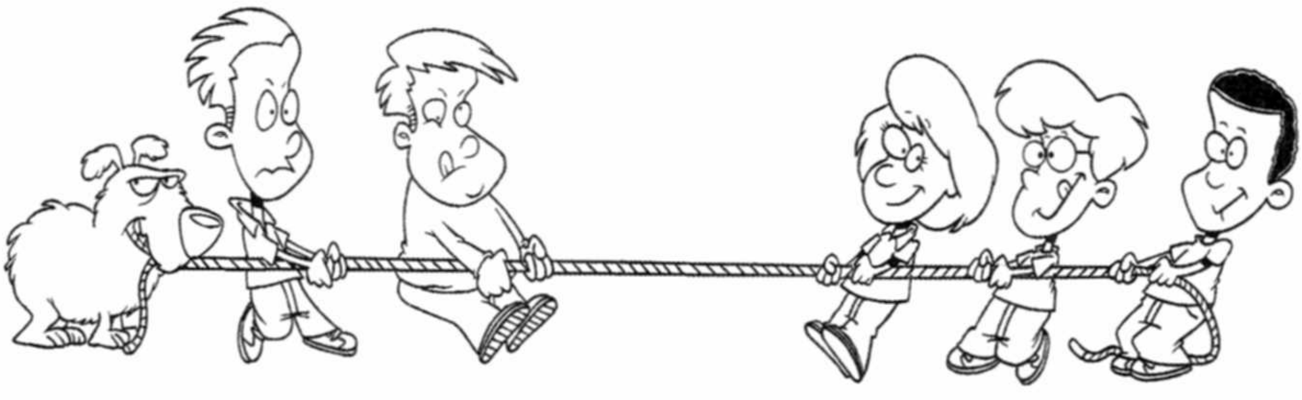


ستون h



آشنایی با صفحه شطرنج (عرض)

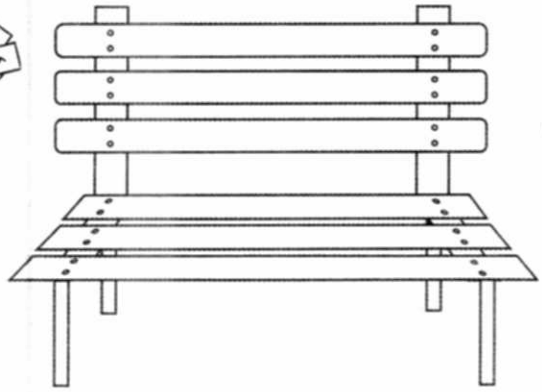
در نقاشی زیر شکلی را که شبیه عرض هست پیدا کنید و رنگ بزنید.



فکر کنید و بگویید کدام مهره‌ها می‌توانند
در عرض صفحه شطرنج حرکت کنند؟
شکل این مهره‌ها را بکشید.

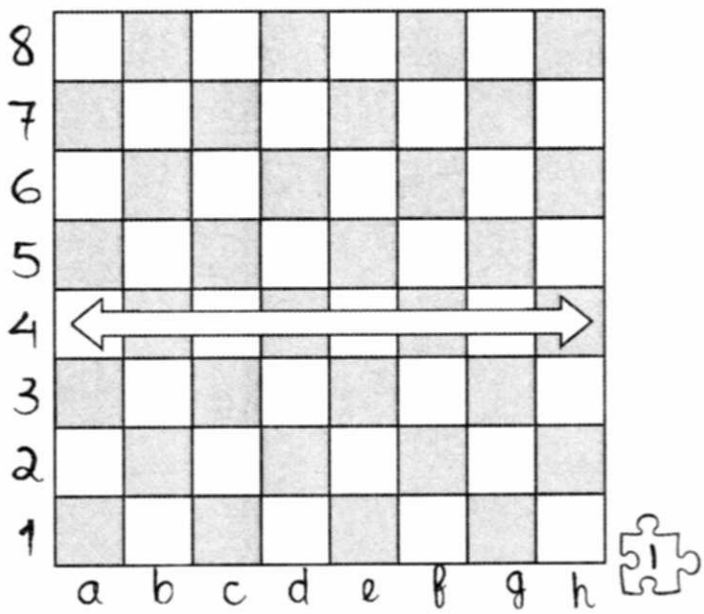
آشنایی با صفحه شطرنج (عرض)



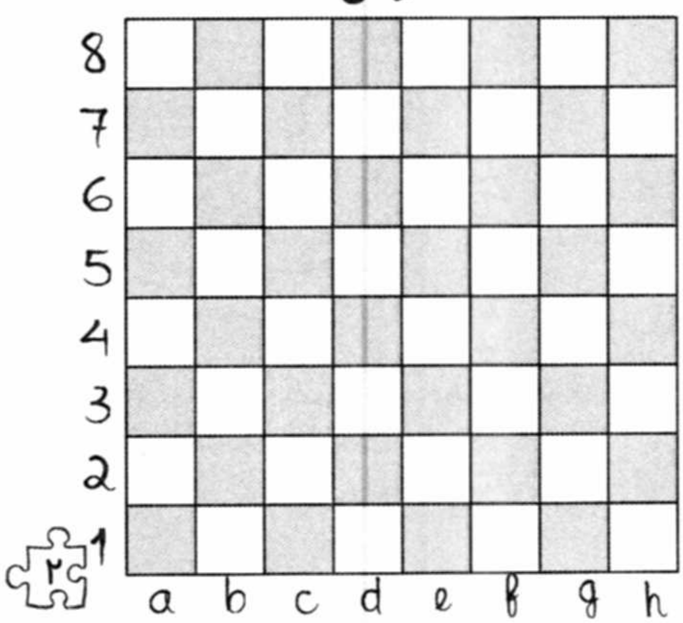


در شکل‌های زیر عرض‌های
نوشته شده را بکشید.
(مثل شکل شماره یک)

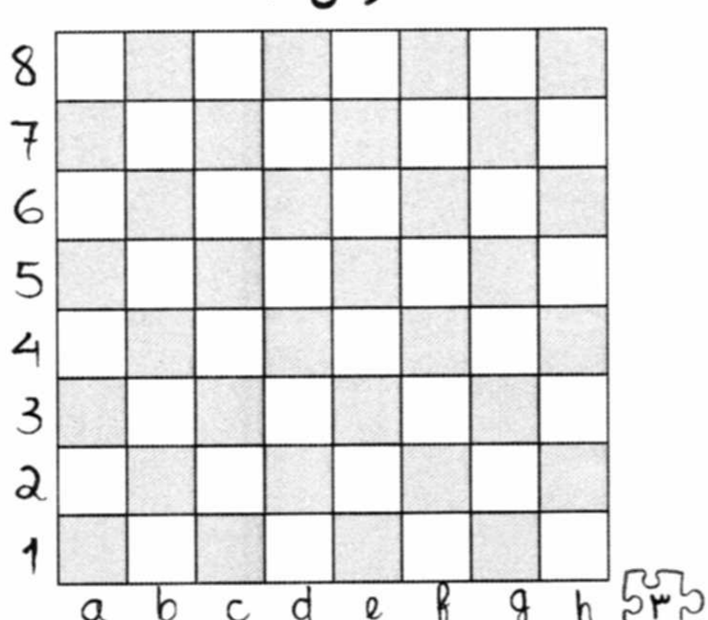
عرض ۴



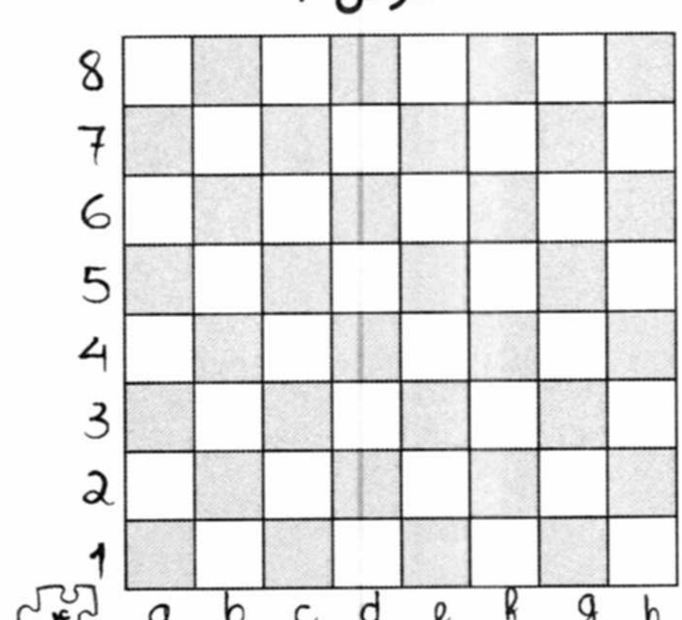
عرض ۸



عرض ۶

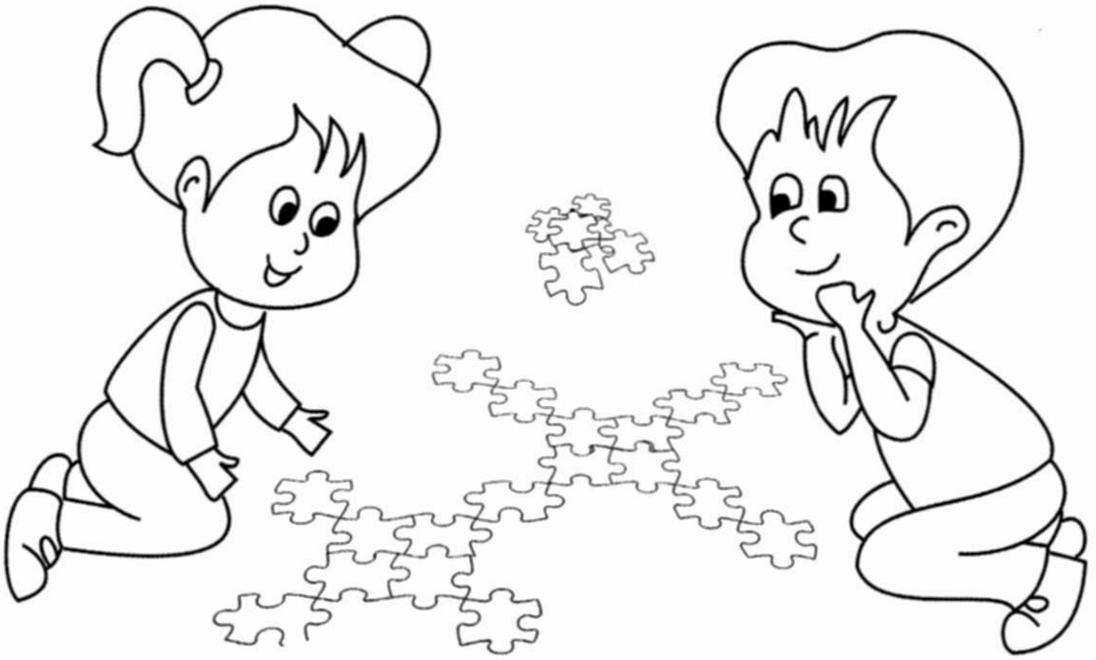


عرض ۲



آشنایی با صفحه شطرنج (قطر)

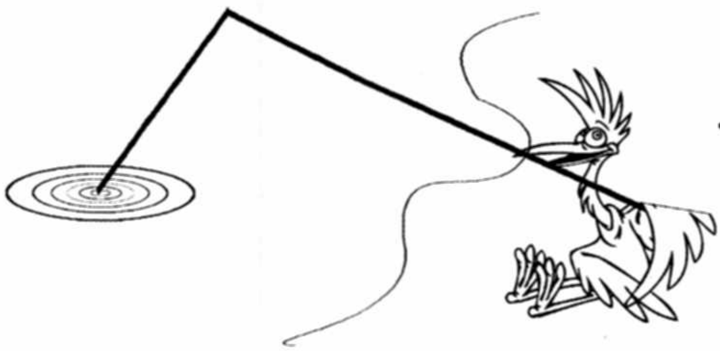
شکل زیر را رنگ بزنید.



کدام مهره‌ها می‌توانند در قطر صفحه شطرنج حرکت کنند؟

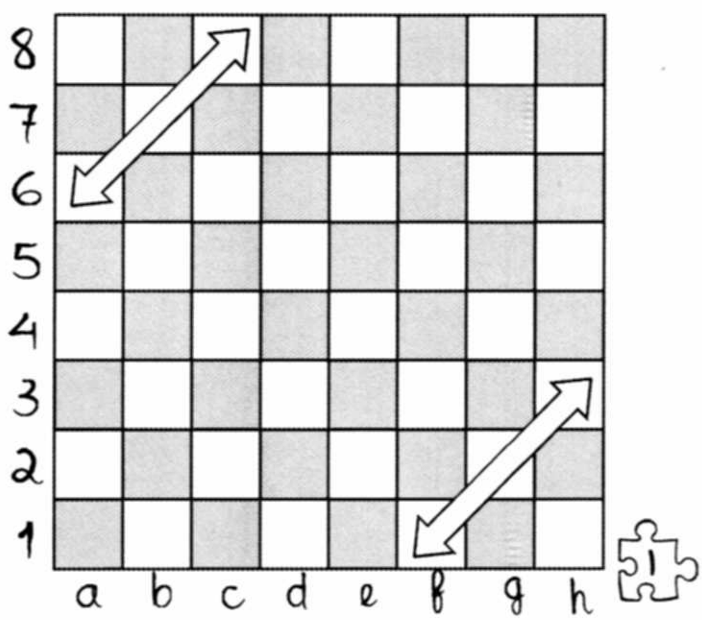
شکل این مهره‌ها را بکشید.

آشنایی با صفحه شطرنج (قطر)

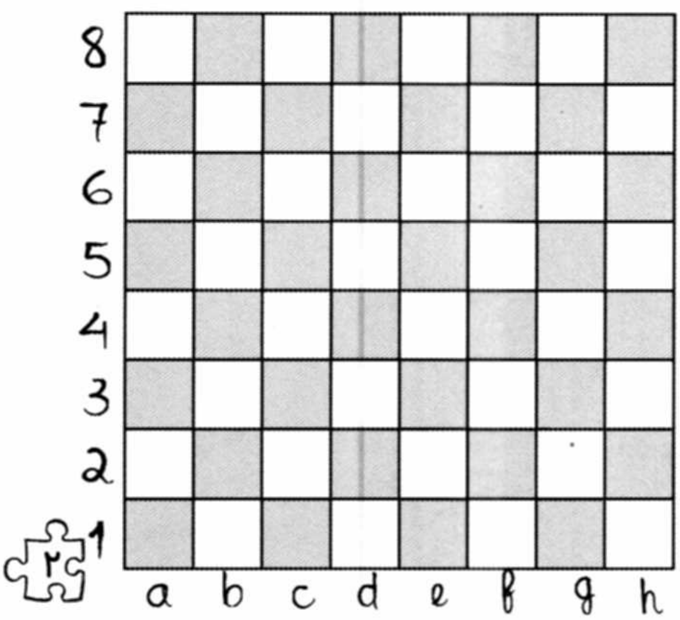


قطرهای نوشته شده را بکشید.
(مثل شکل شماره یک)

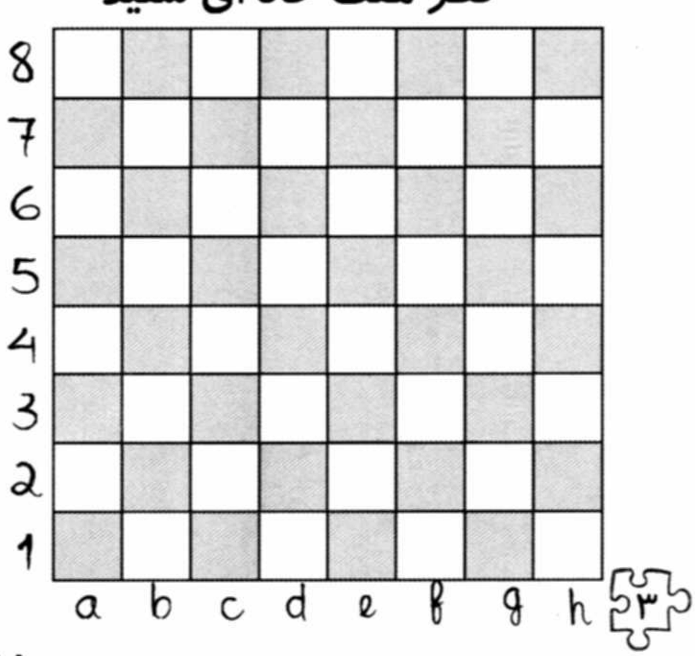
قطر سه خانه‌ای سفید



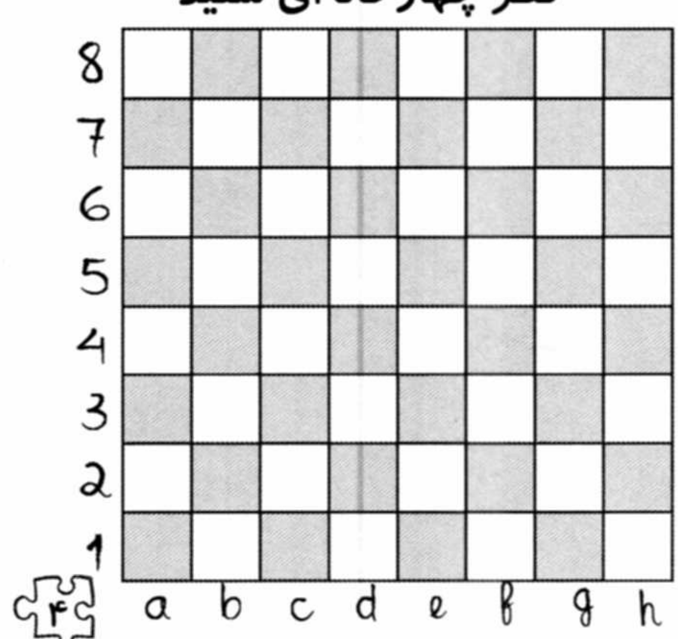
قطر پنج خانه‌ای سفید



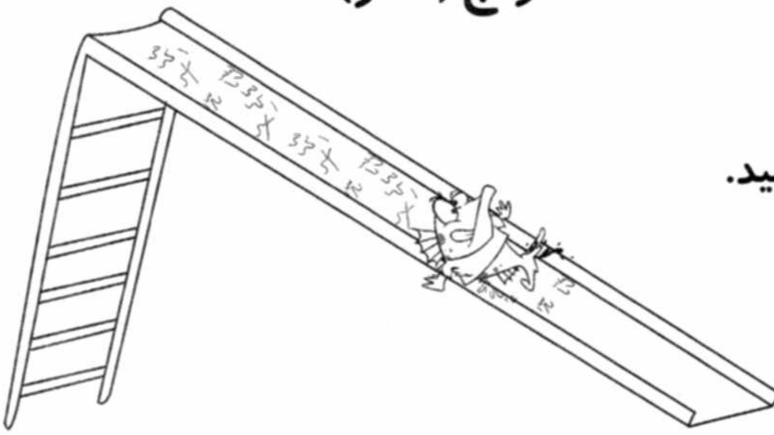
قطر هفت خانه‌ای سفید



قطر چهارخانه‌ای سفید

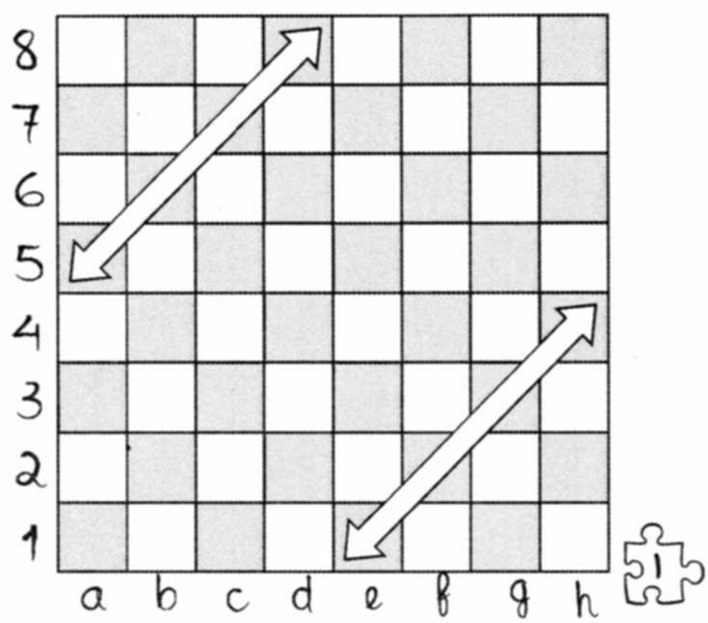


آشنایی با صفحه شطرنج (قطر)

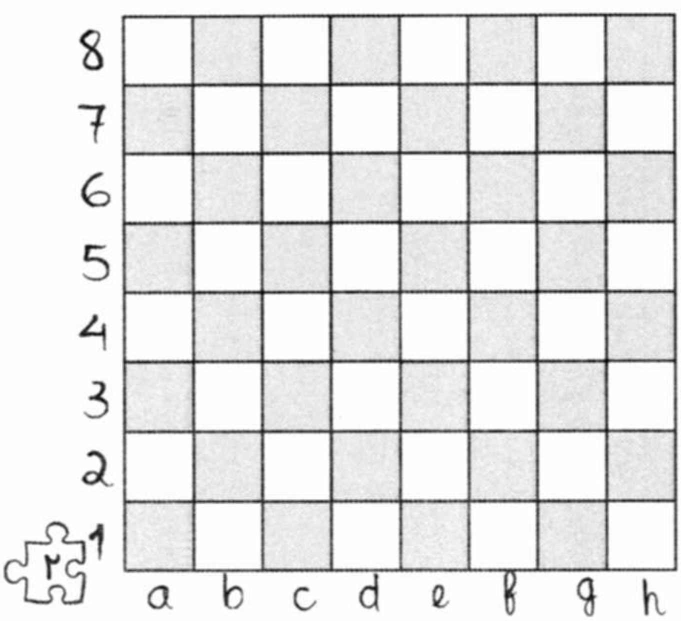


قطرهای نوشته شده را بکشید.
(مثل شکل شماره یک)

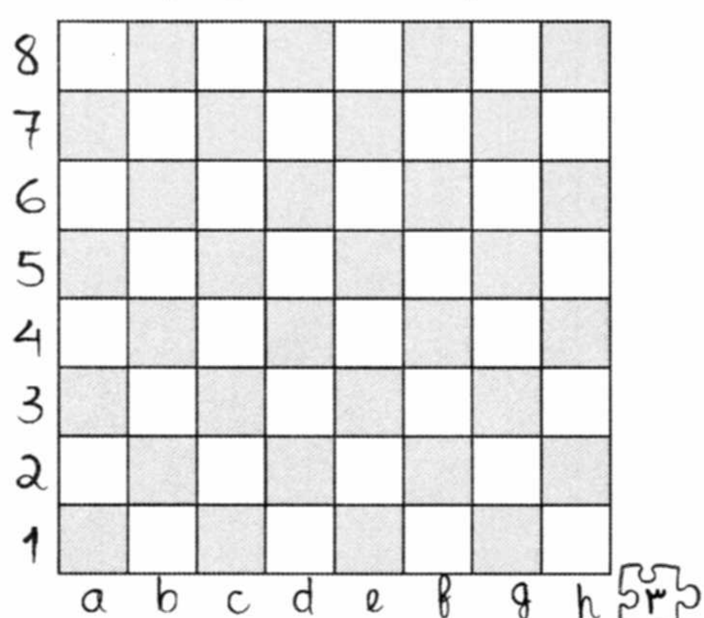
قطر چهارخانه‌ای سیاه



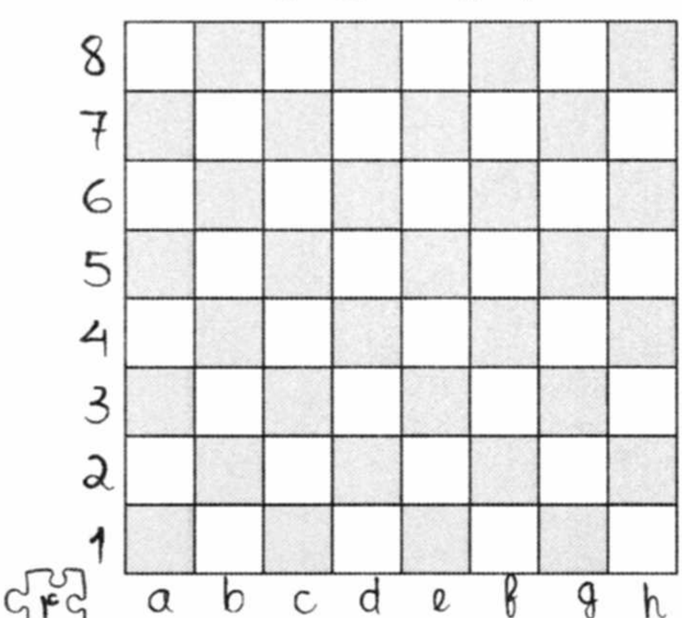
قطر شش خانه‌ای سیاه



قطر هشت خانه‌ای سیاه

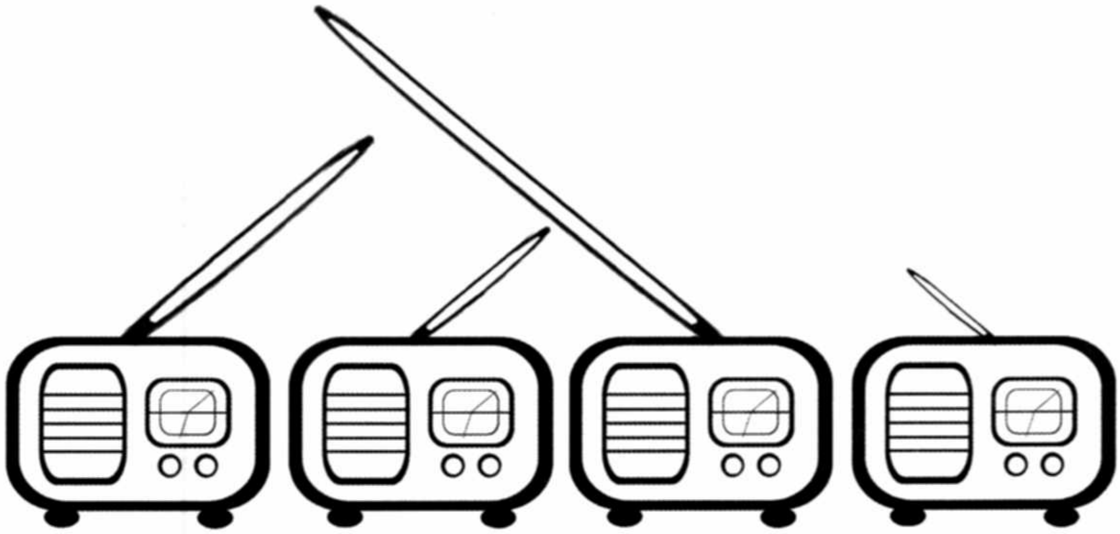


قطر دو خانه‌ای سیاه

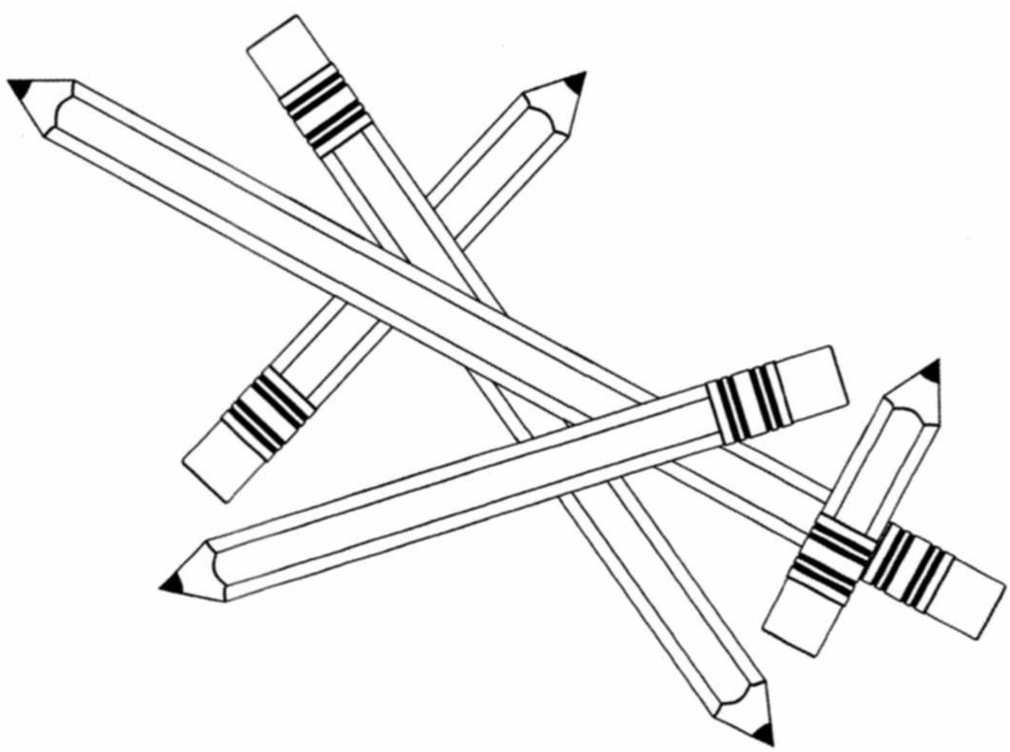


آشنایی با مفهوم بزرگ‌ترین و کوچک‌ترین

با دقت به شکل نگاه کنید. بزرگ‌ترین آنتن رادیو را رنگ بزنید.



خوب نگاه کنید. کوچک‌ترین مداد را رنگ بزنید.



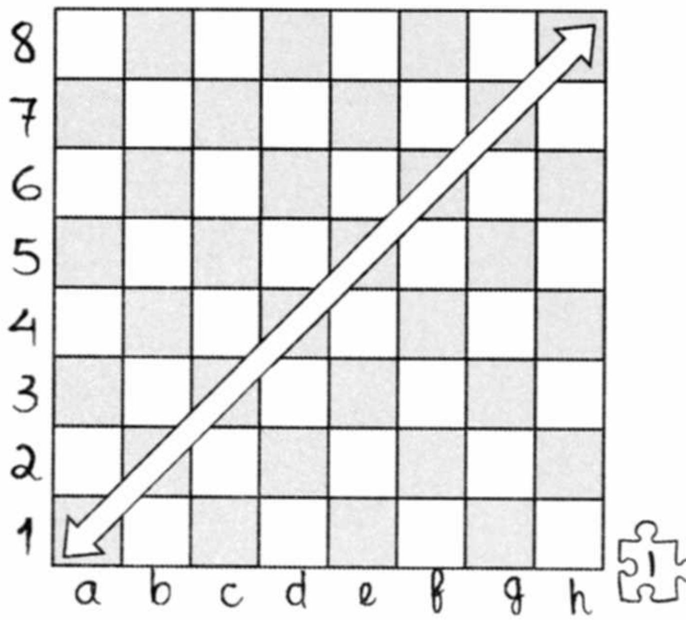
آشنایی با صفحه شطرنج (قطر)



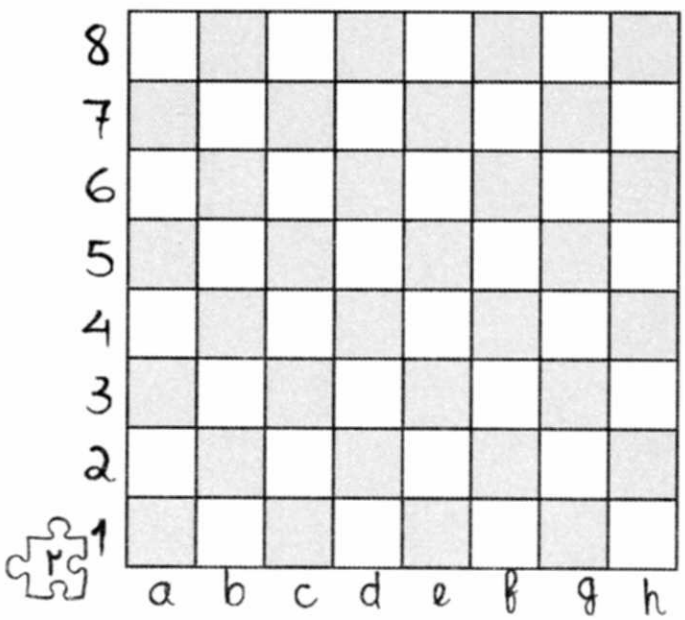
قطرهای نوشته شده را بکشید.

(مثل شکل شماره یک)

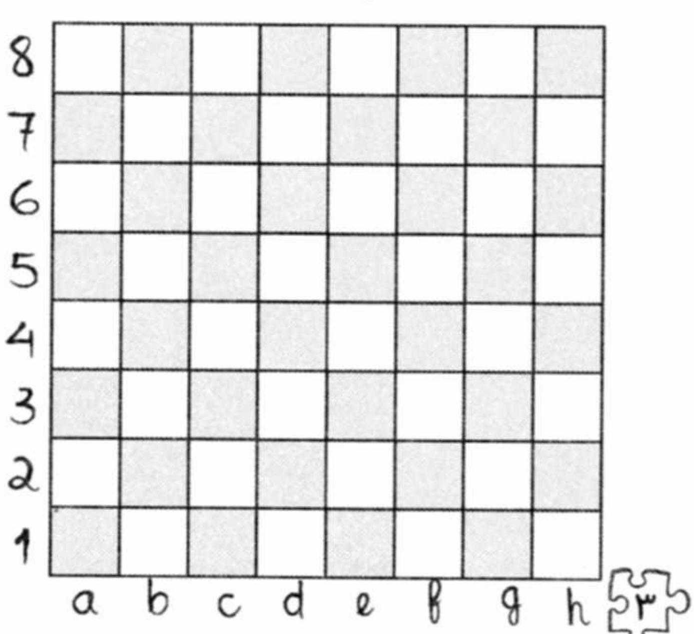
بزرگ‌ترین قطر سیاه



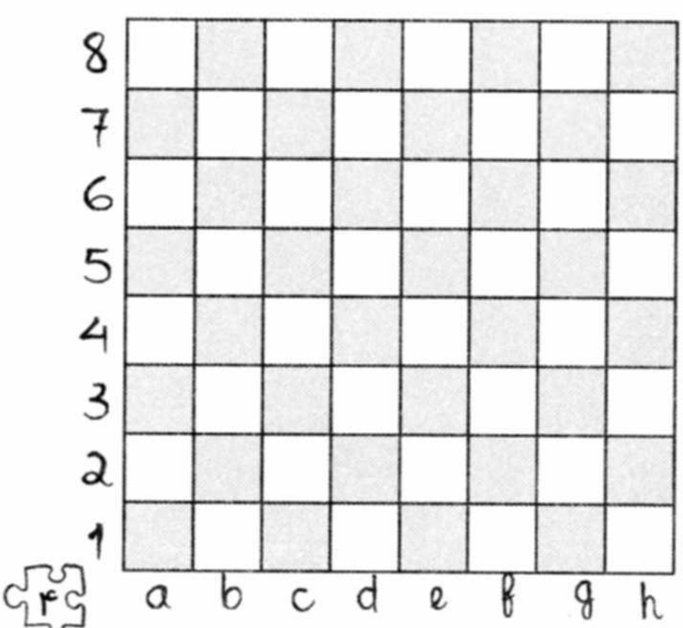
کوچک‌ترین قطر سفید



بزرگ‌ترین قطر سفید

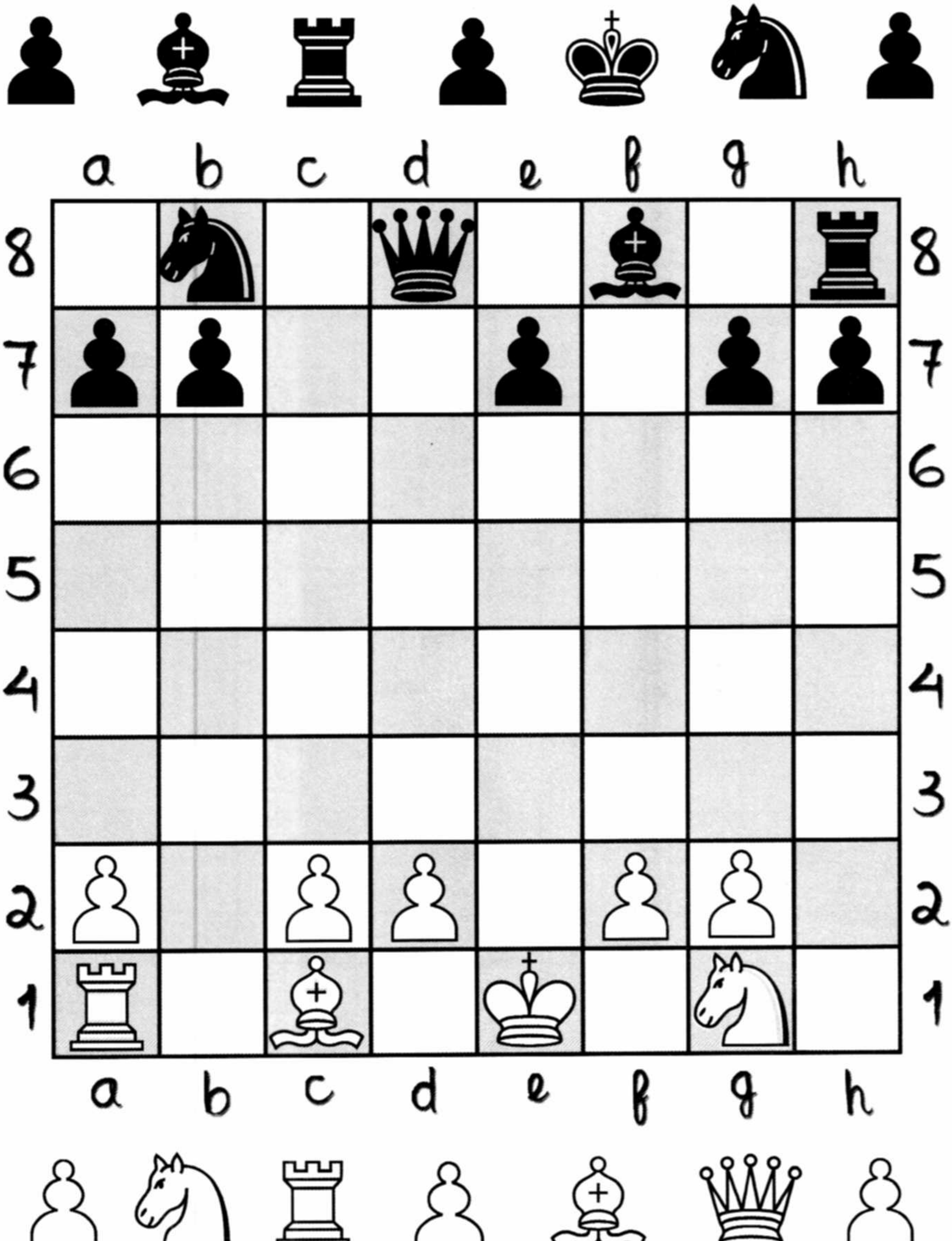


کوچک‌ترین قطر سیاه

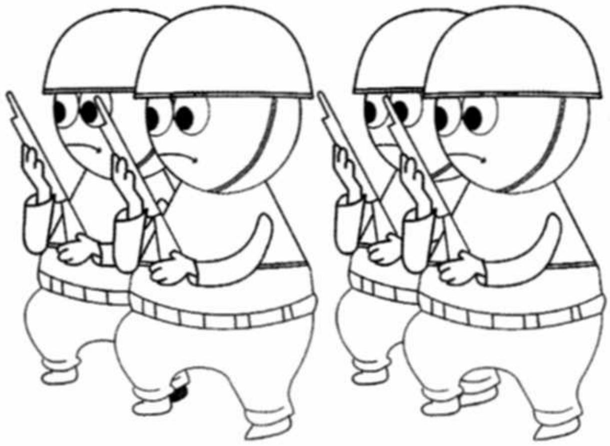


جای اولیه مهره‌ها

جای هر مهره را در شروع بازی نشان دهید.



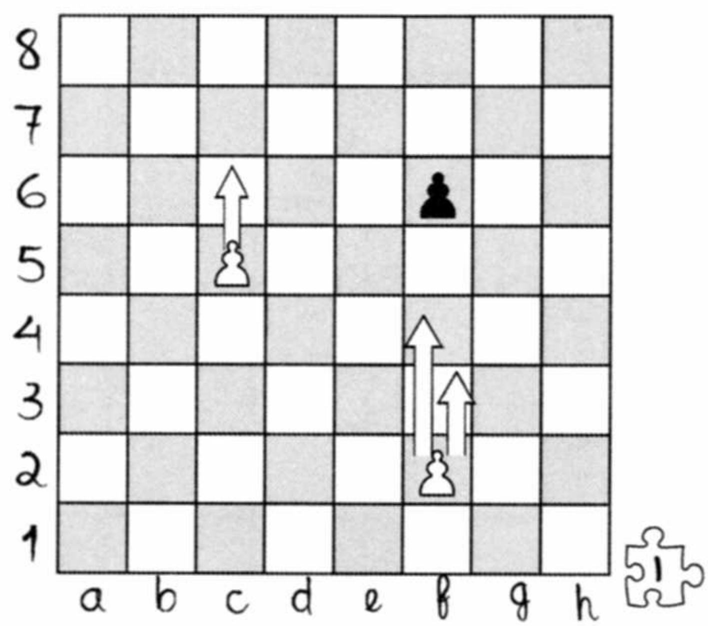
پیاده

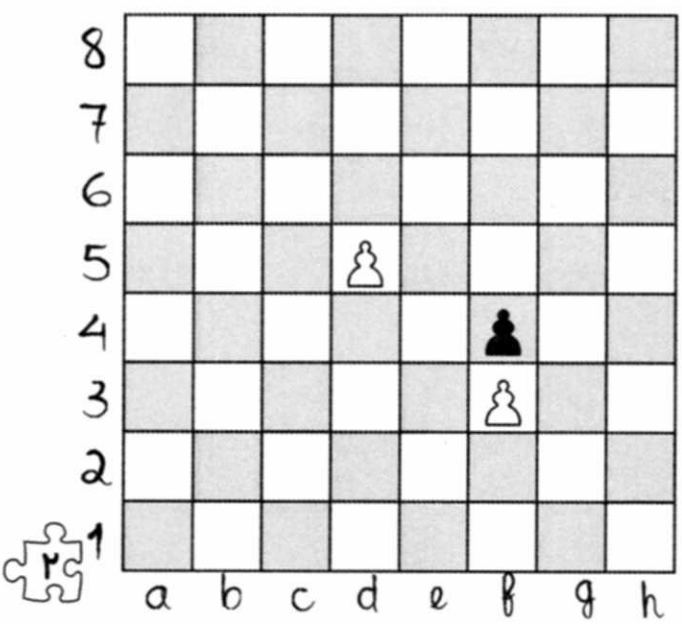


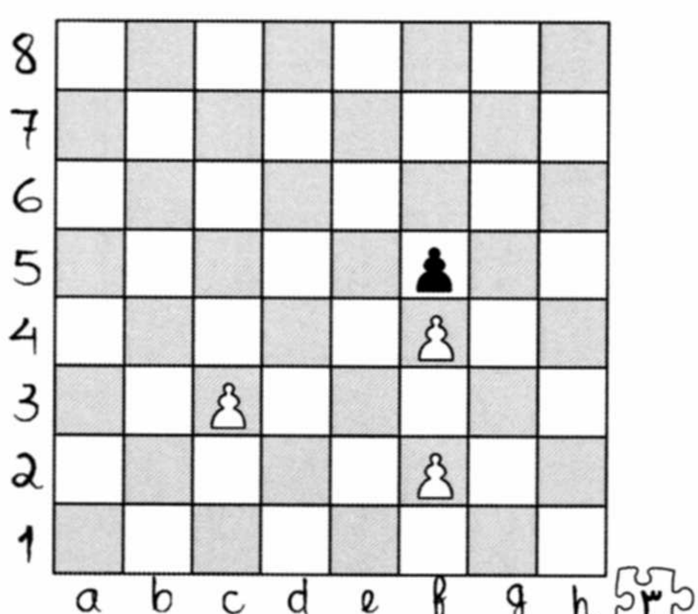
با کشیدن فلش حرکت پیاده‌های سفید را نشان دهید.

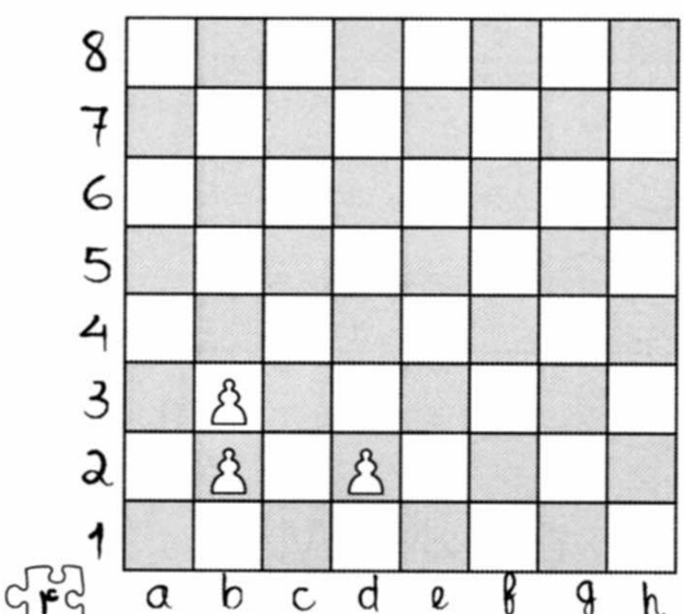
(مثل شکل شماره یک)

این علامت ○ یعنی نوبت حرکت با سفید است.

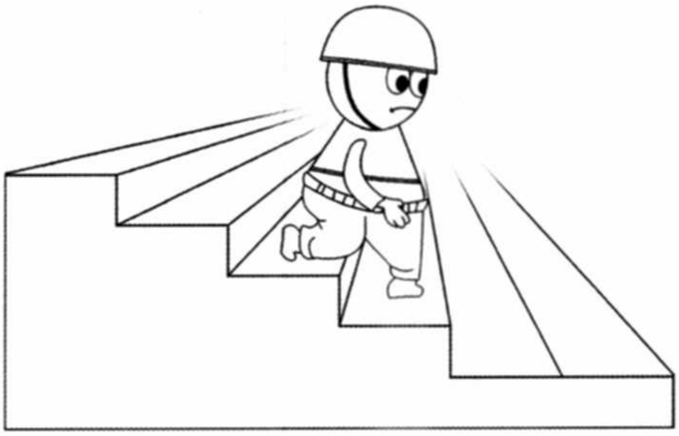








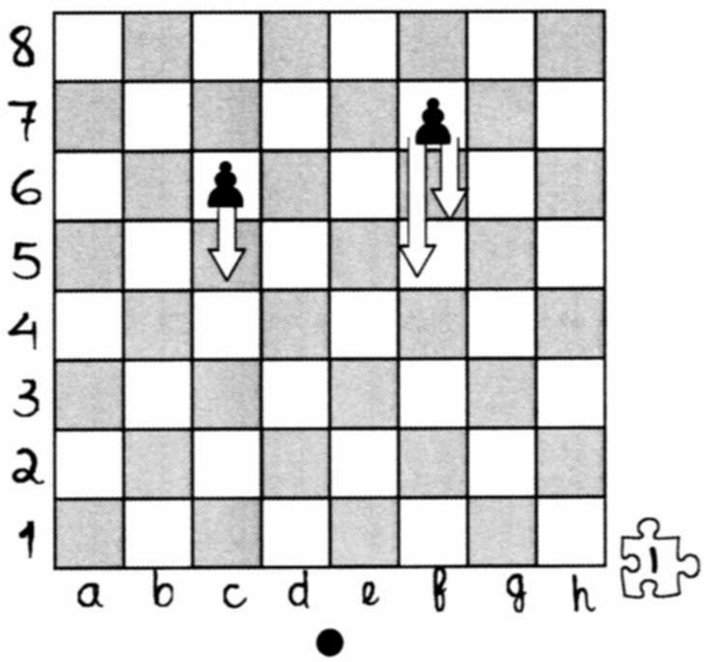
پیاده

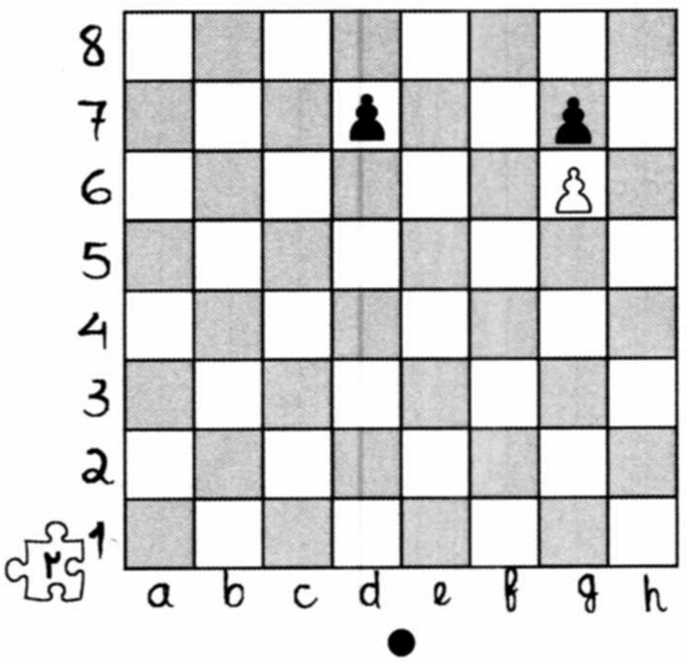


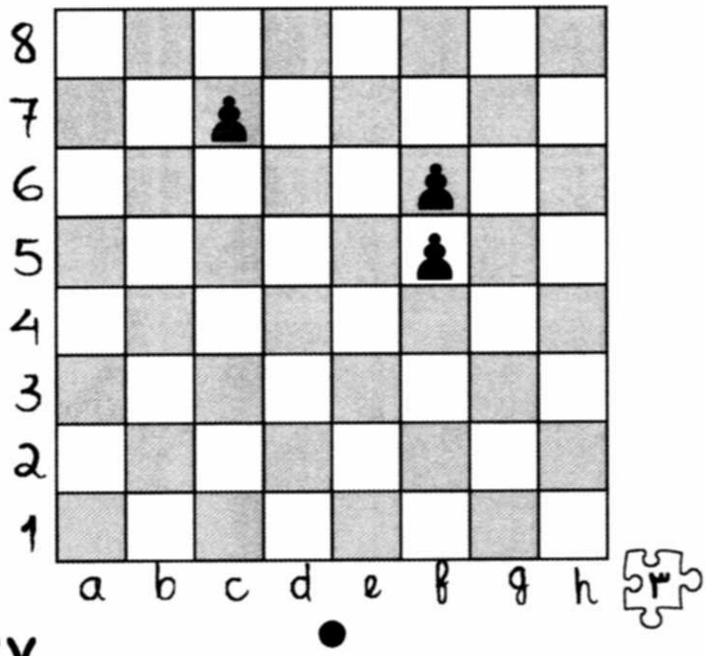
با کشیدن فلش حرکت پیاده‌های سیاه را نشان دهید.

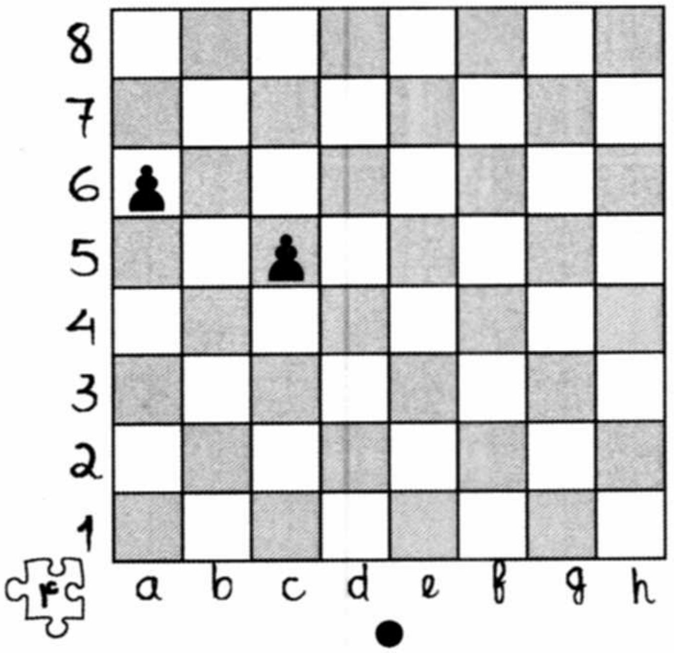
(مثل شکل شماره یک)

این علامت ● یعنی نوبت حرکت با سیاه است.



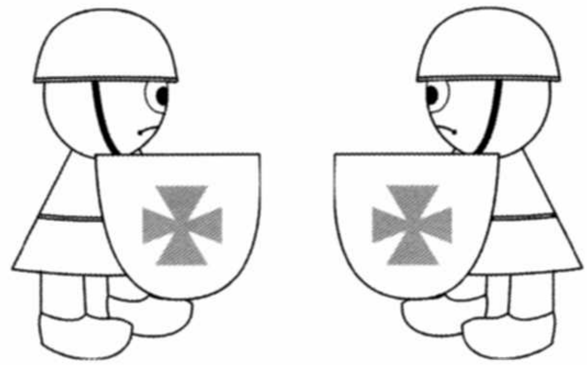


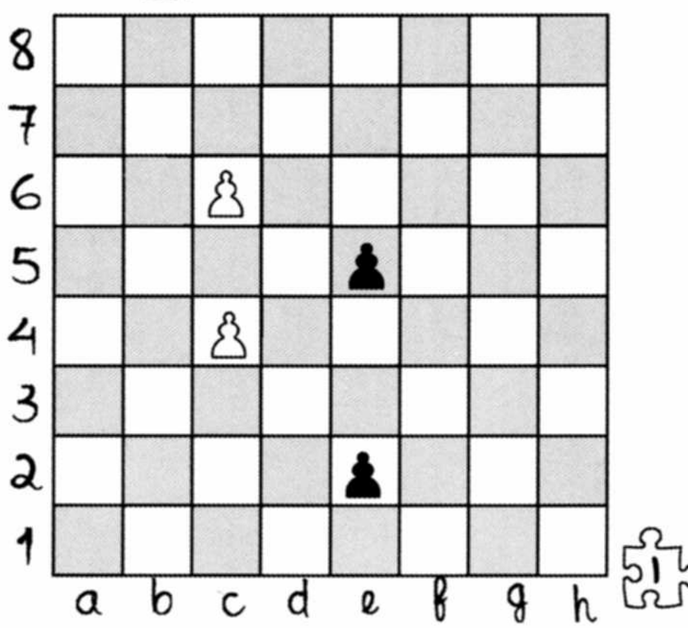


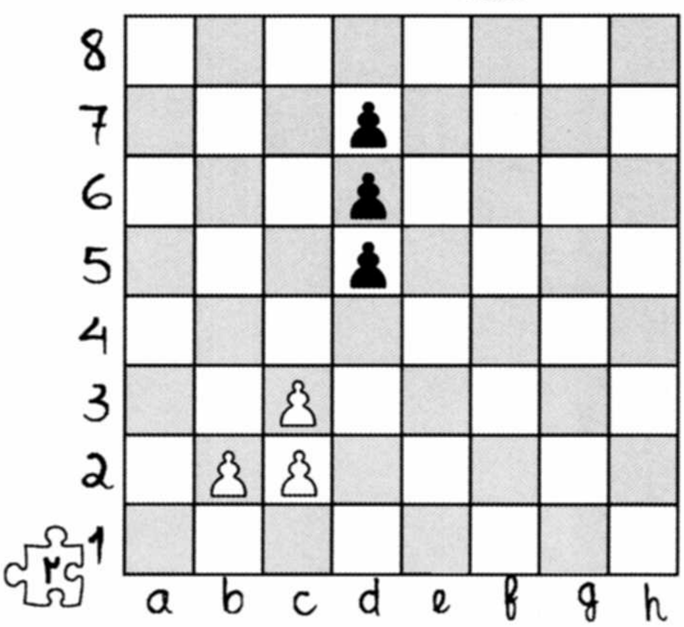


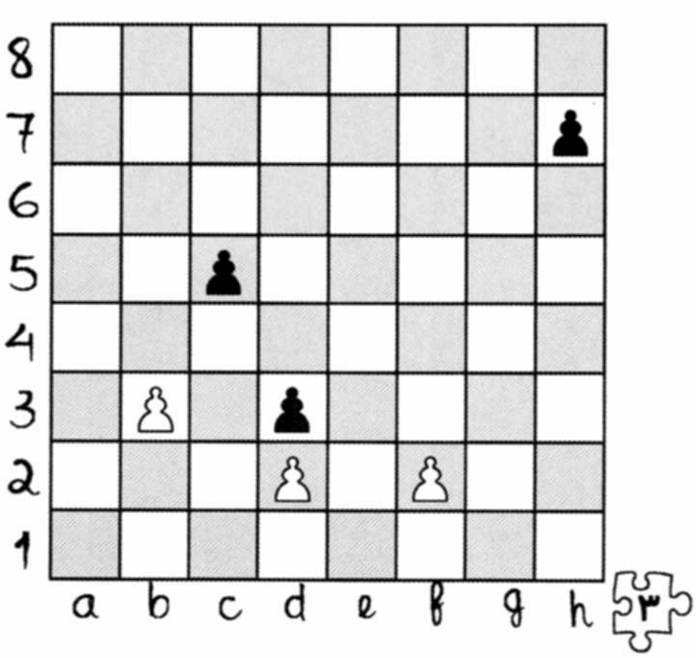
پیاده

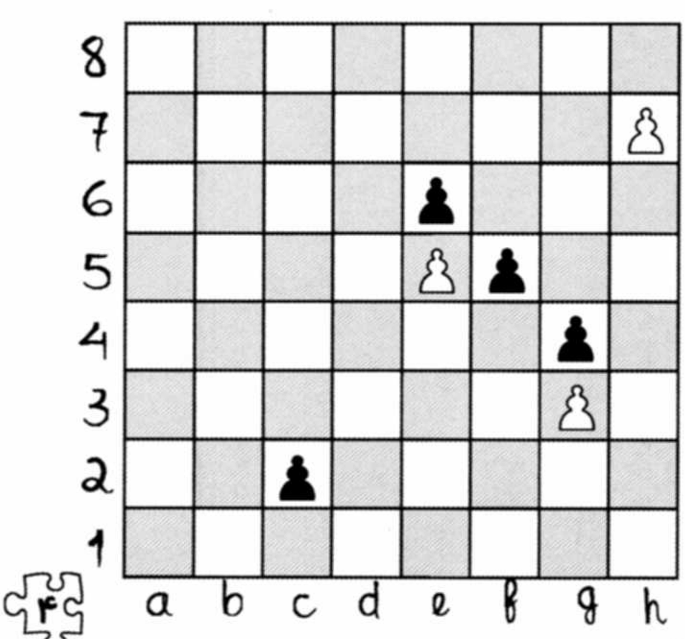
با کشیدن فلش، حرکت تمام پیاده‌ها را نشان دهید.



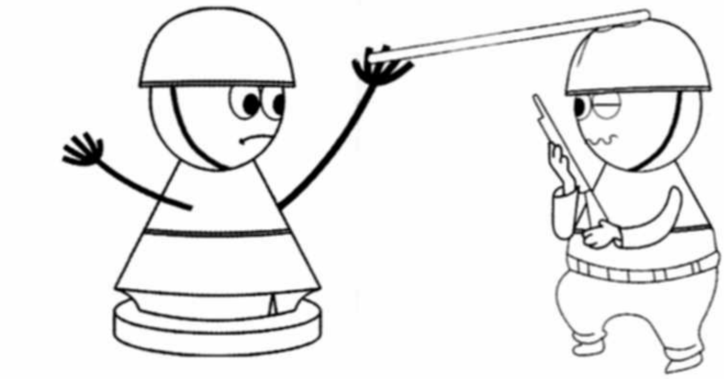






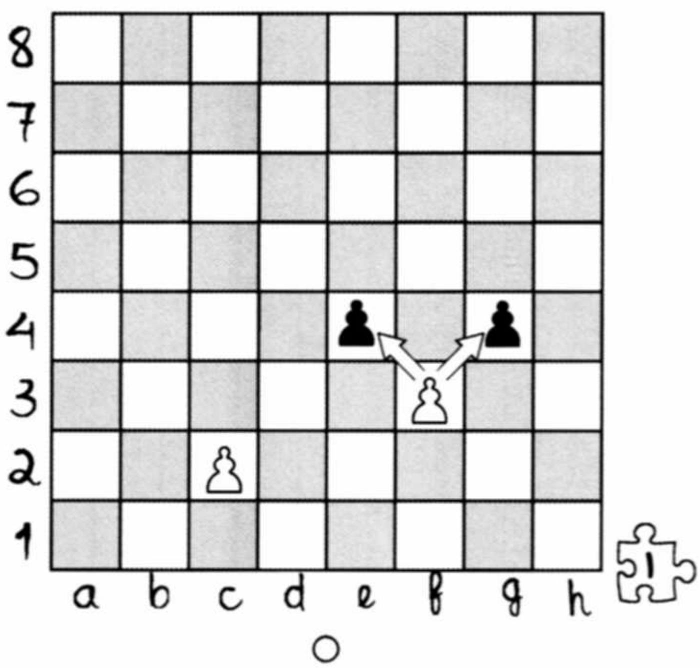


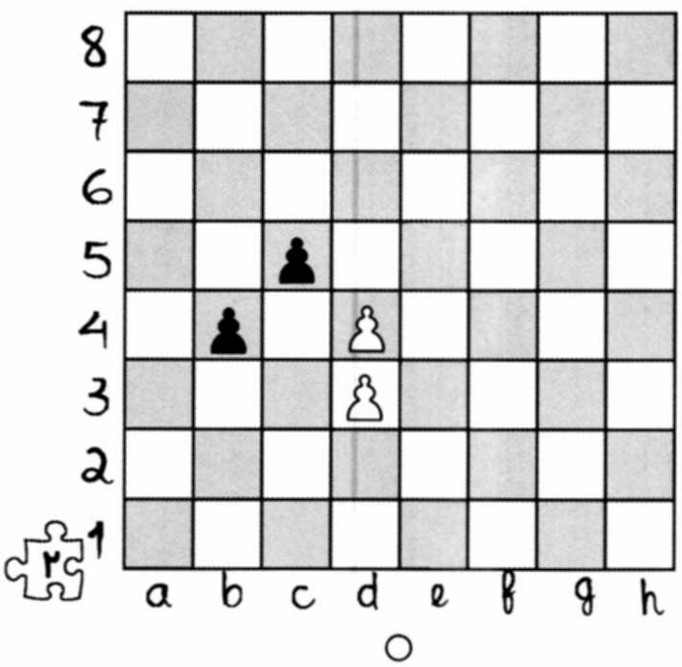
پیاده

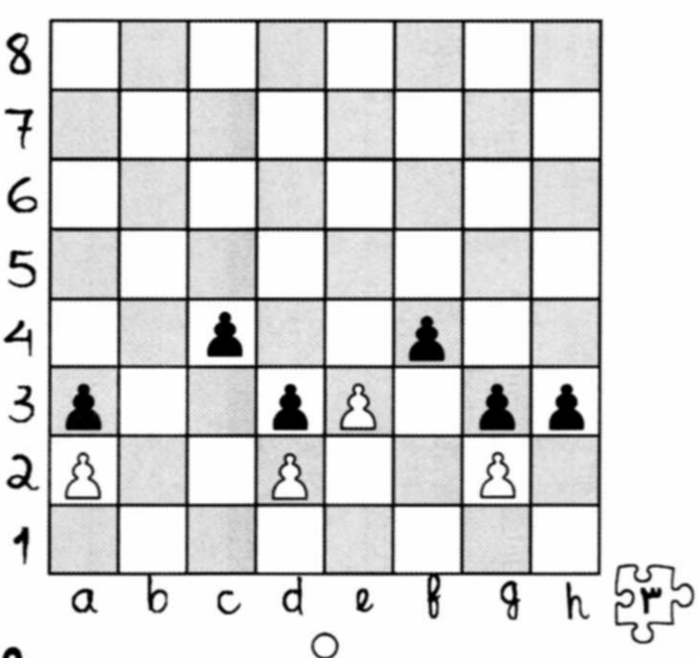


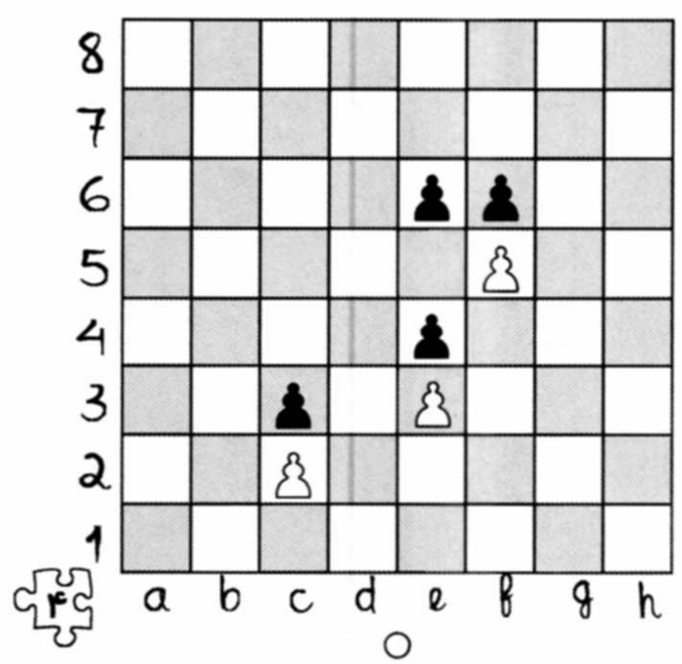
پیاده سفید کدام پیاده‌ها را می‌تواند بزند. با کشیدن فلش نشان دهید. (مثل شکل شماره یک)

دقت کنید! زدن مهره هم یک حرکت است.







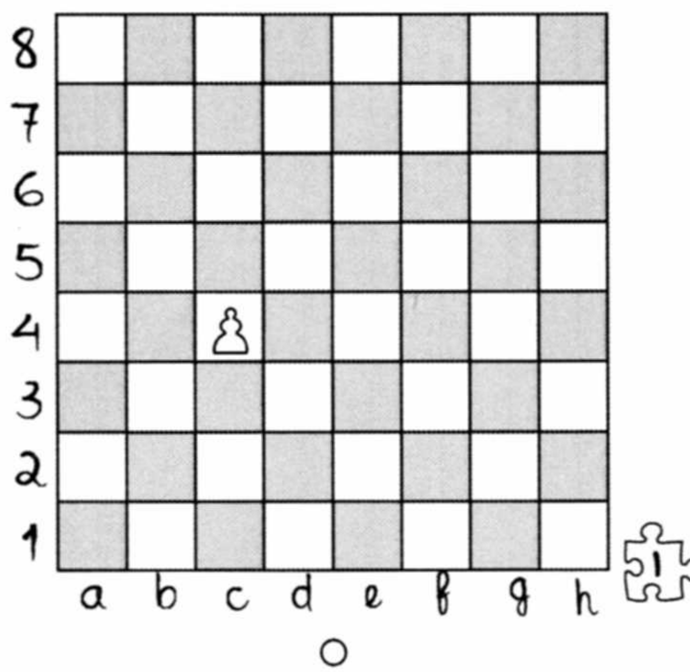


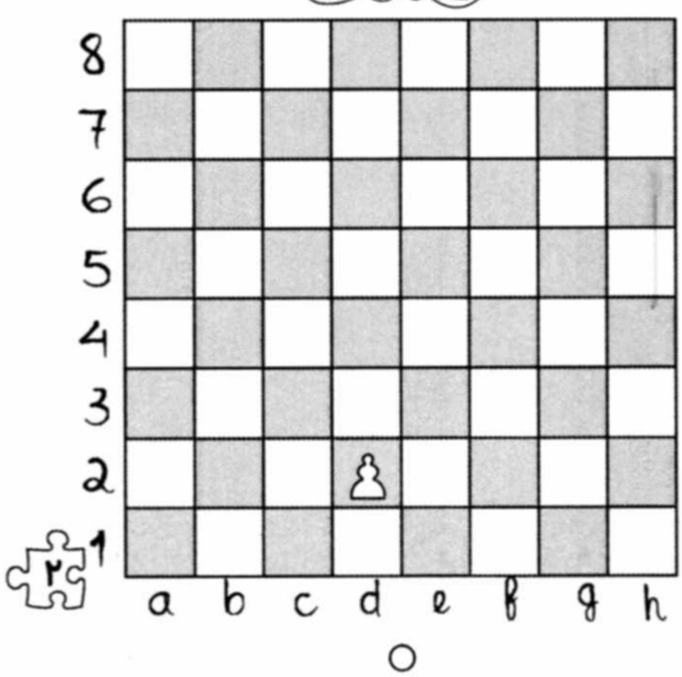
پیاده

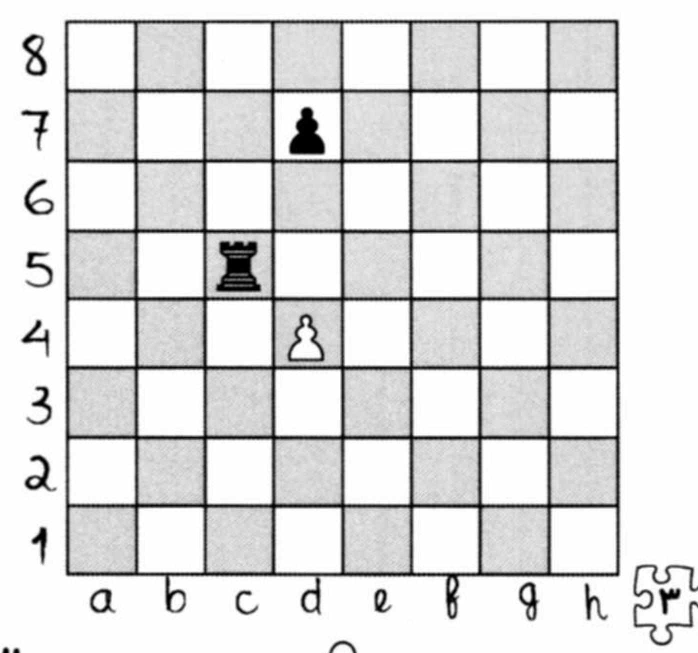


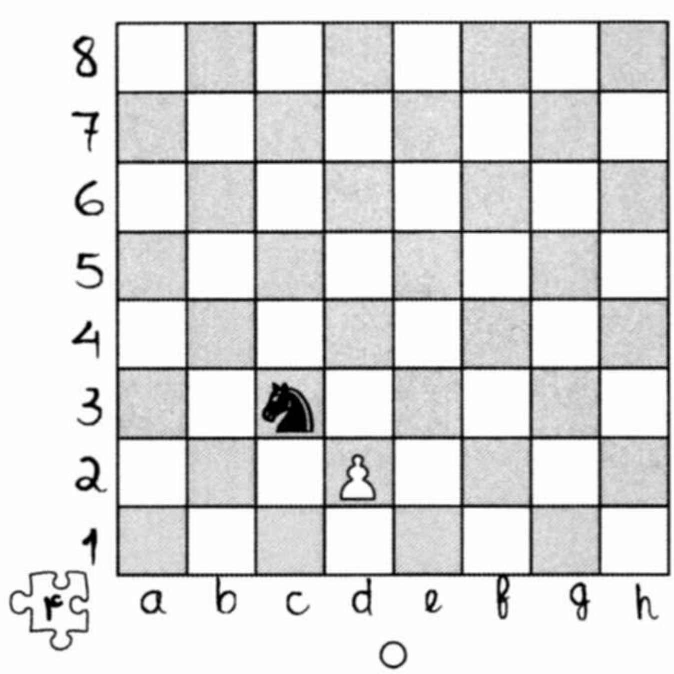
هر پیاده‌ی سفید چند حرکت دارد؟

حرکت‌ها را با فلش نشان دهید.





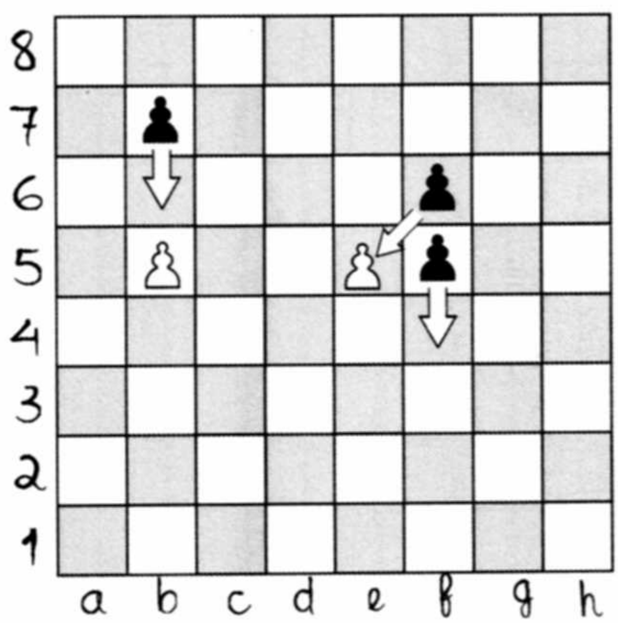




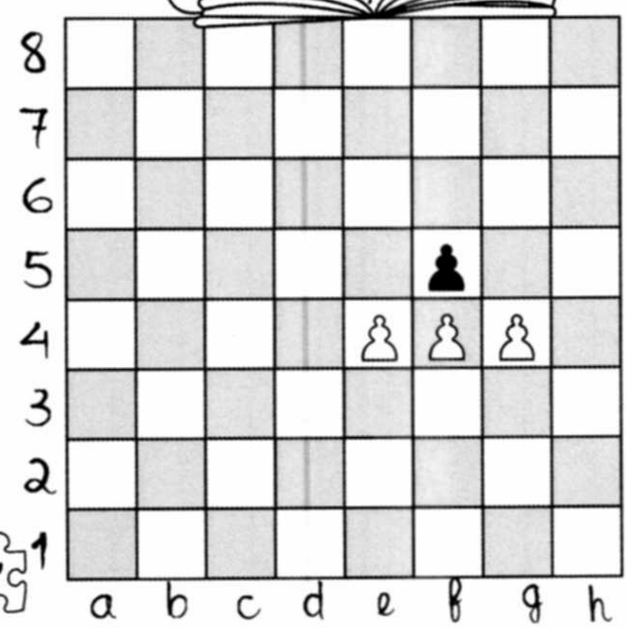
پیاده



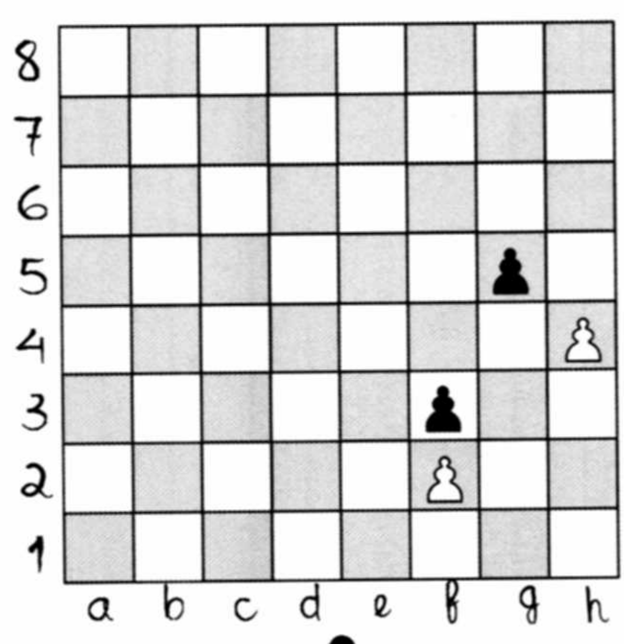
هر پیاده‌ی سیاه چند حرکت دارد؟
حرکت‌ها را با فلش نشان دهید.
(مثل شکل شماره یک)



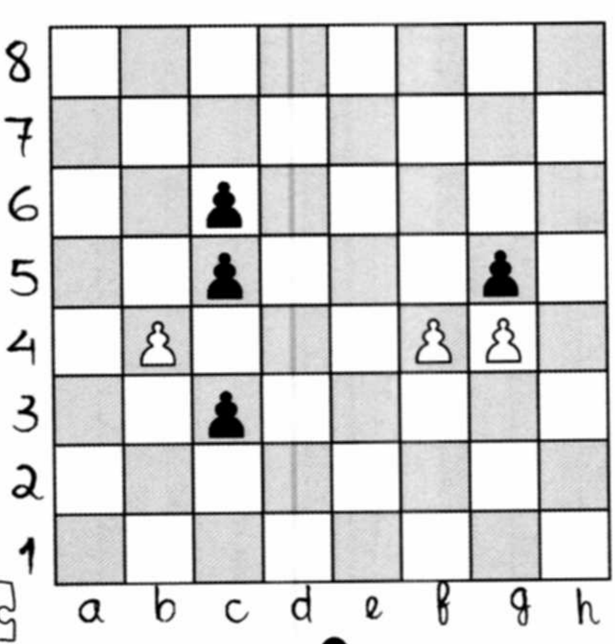
۱



۲

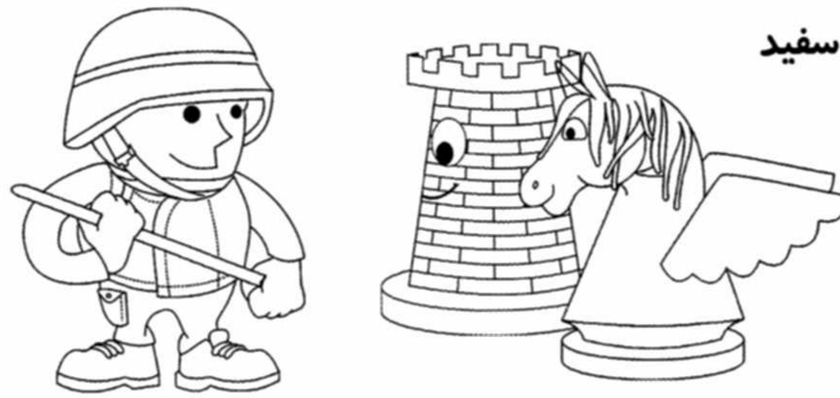


۳



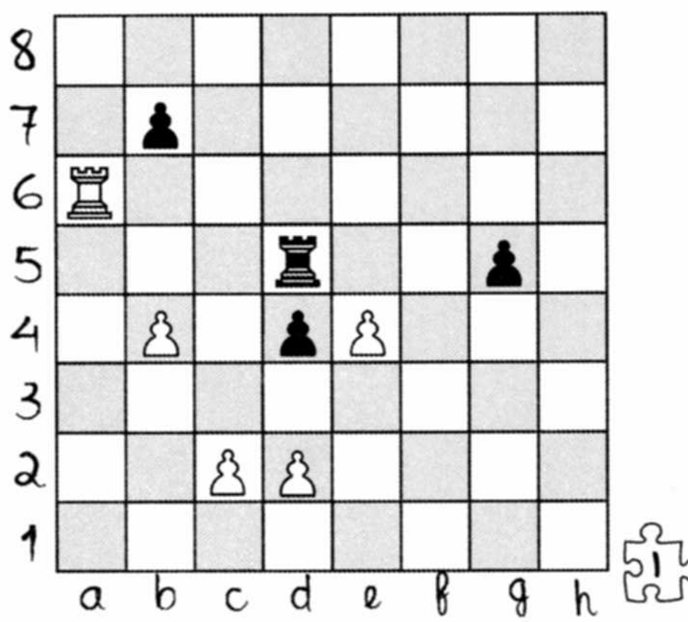
۴

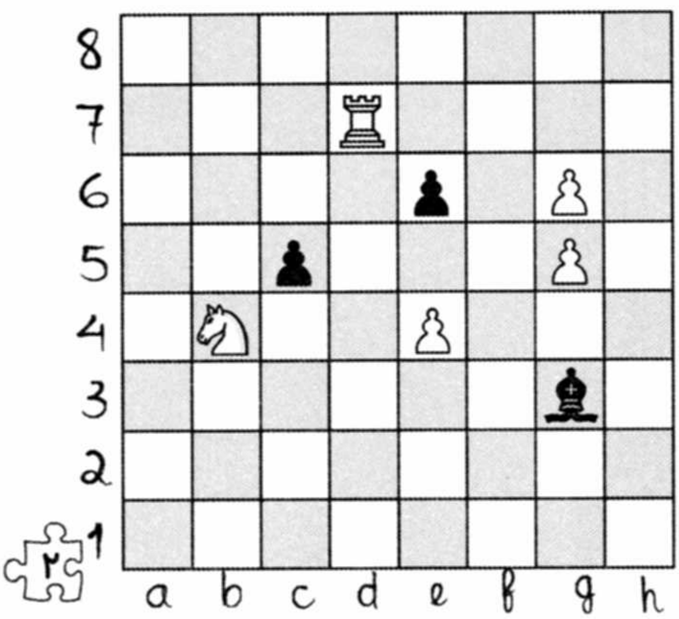
پیاده

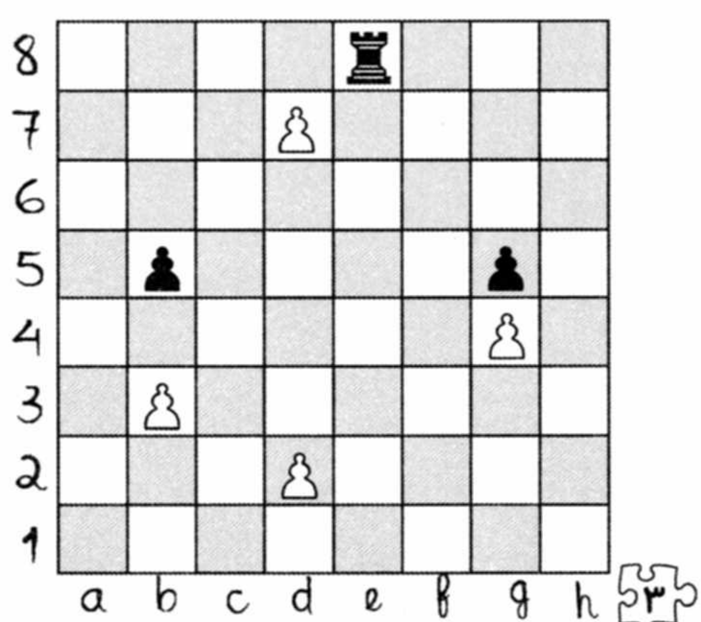


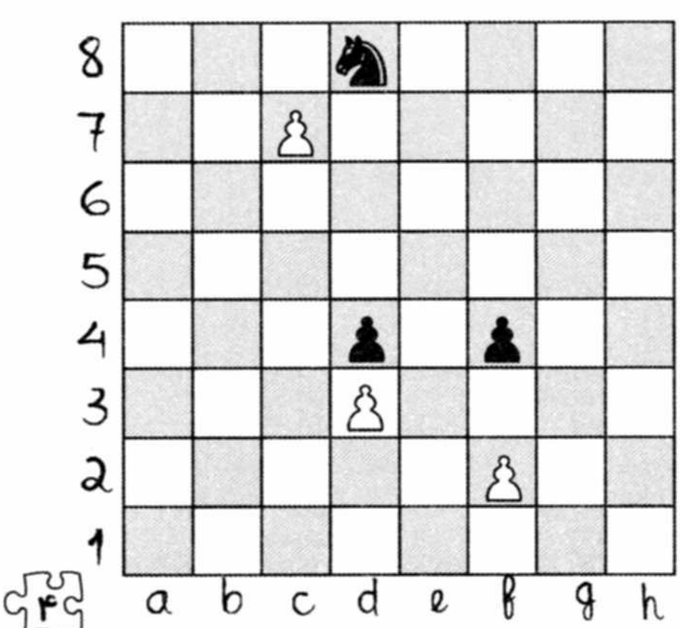
تمام حرکت‌های پیاده‌های سفید و سیاه را نشان دهید.

دقت کنید! زدن مهره هم یک حرکت است.

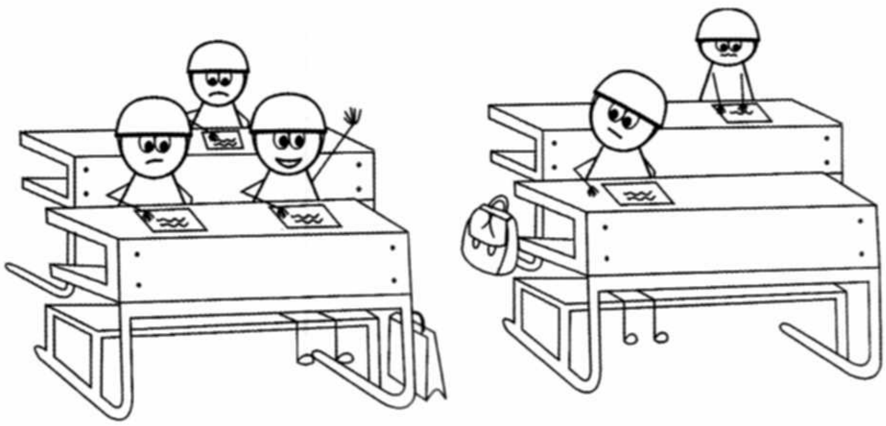






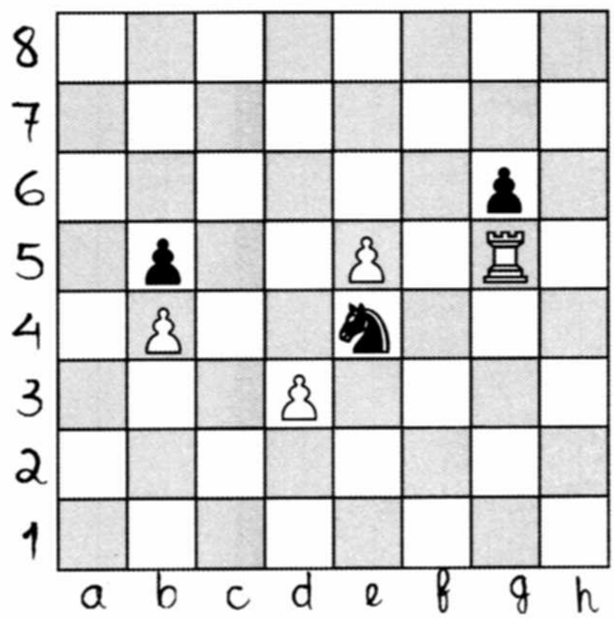


پیاده

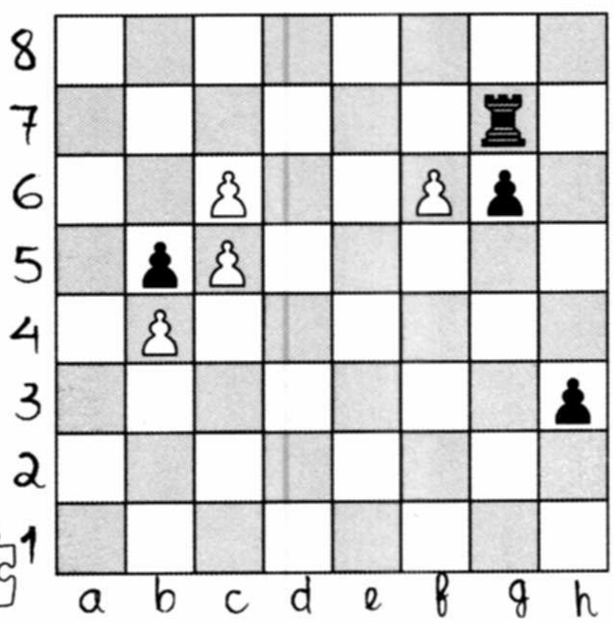


کدام پیاده می‌تواند
مهره‌ای را بزند؟
حرکت را
نشان دهید.

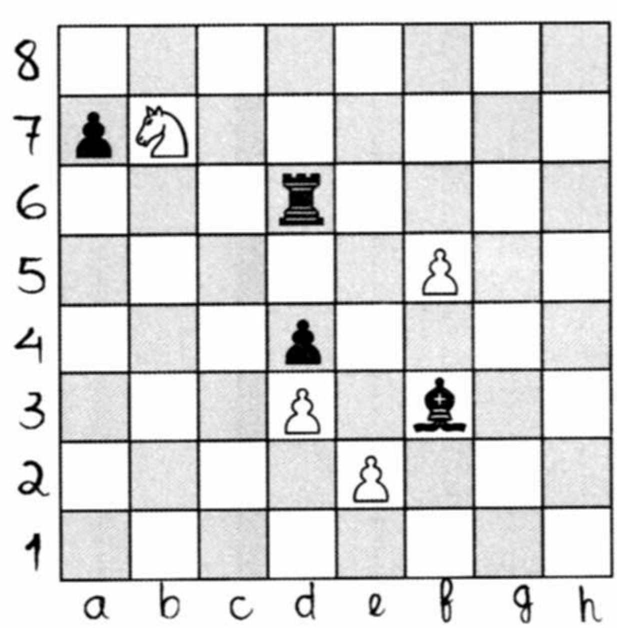
۱



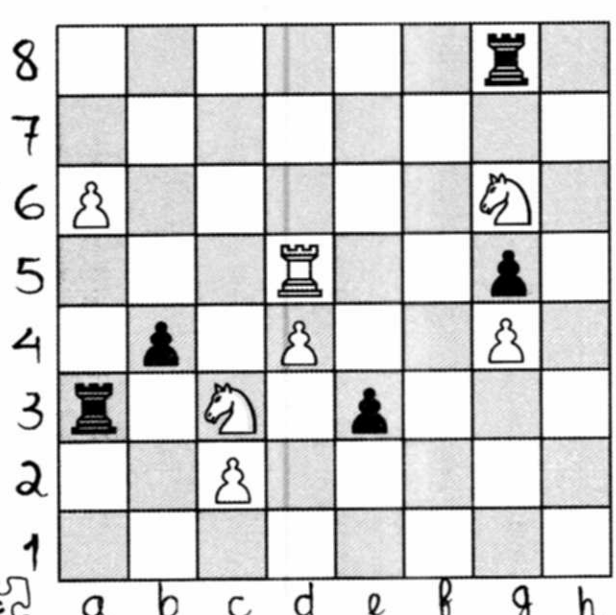
۲



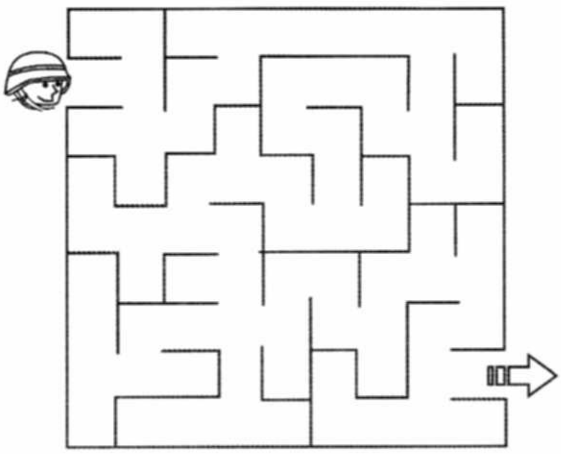
۳



۴



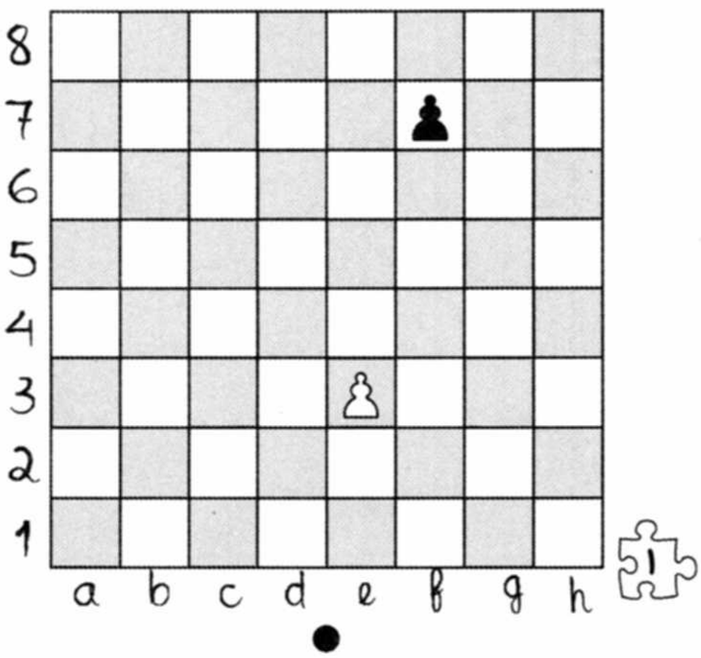
پیاده

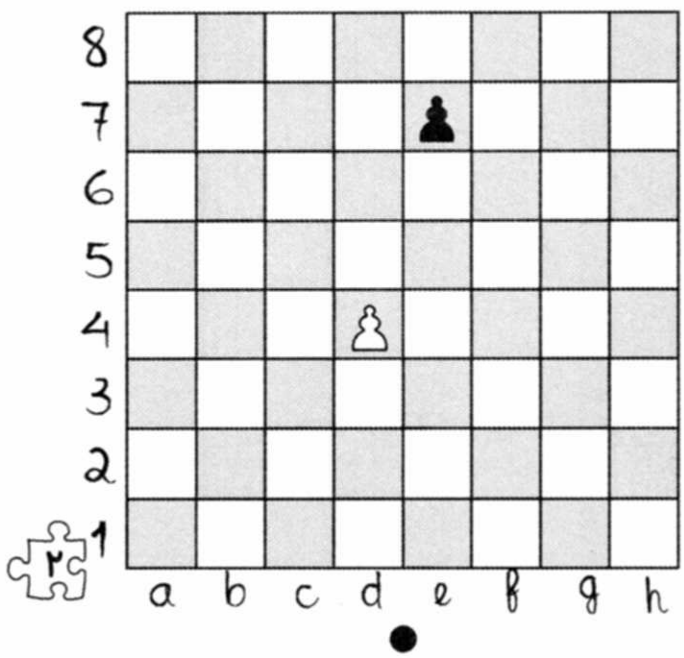


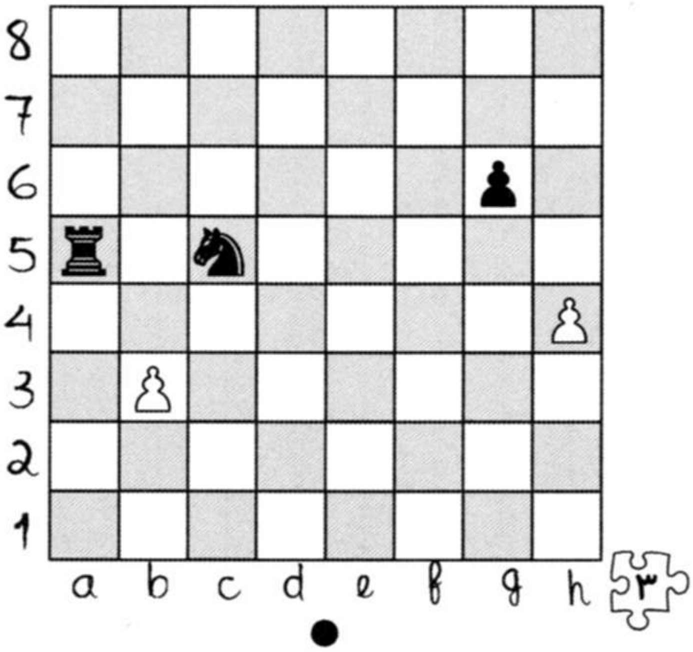
بهترین حرکت پیاده کدام است؟

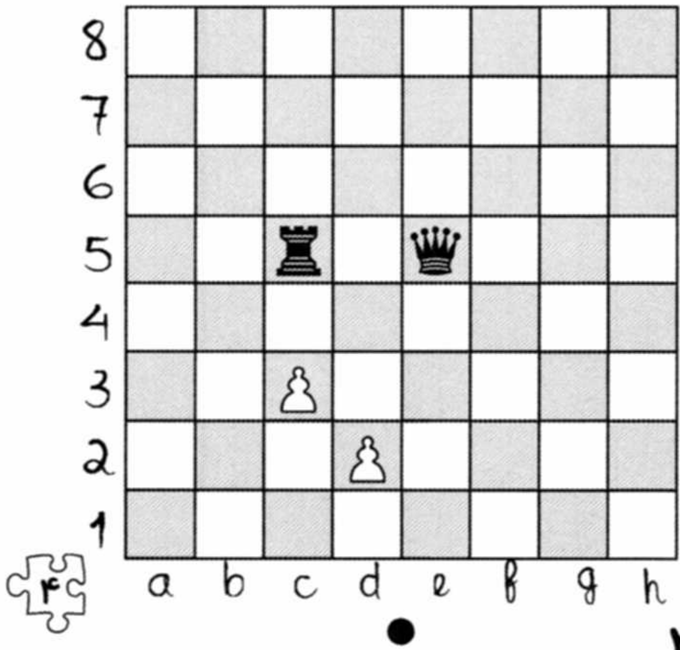
دقت کنید: در بازی همیشه باید به حرکت بعدی حریف هم فکر کنید!

باید مهره خودتان را به خانه‌ای ببرید که در حرکت بعدی، بتوانید مهره حریف را بزنید.

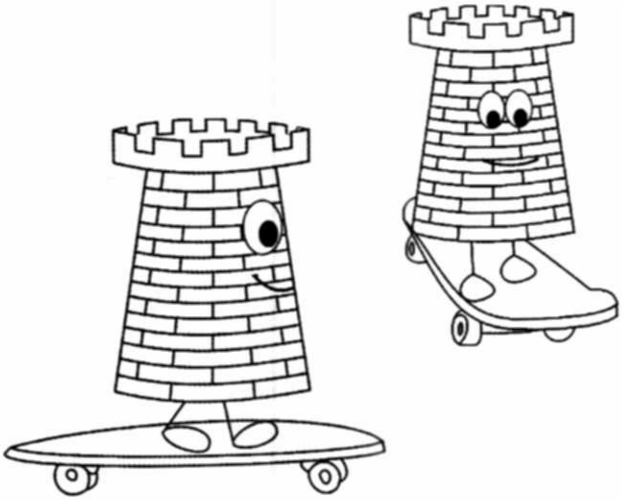








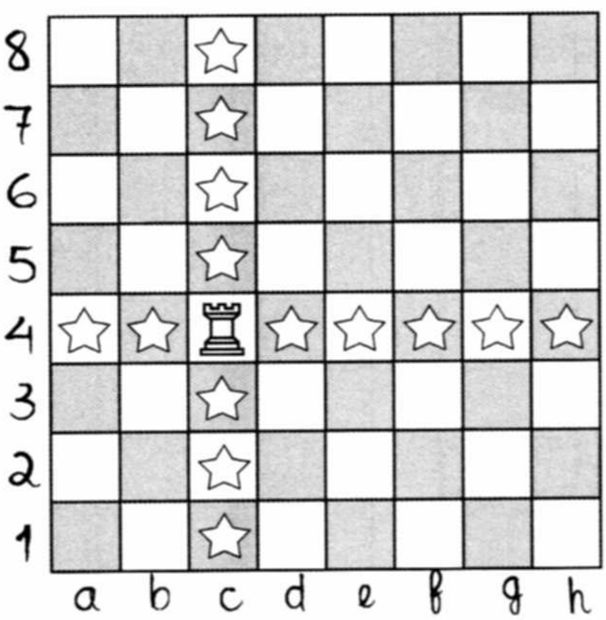
رخ



حساب کنید هر رخ چند خانه را زیر ضرب دارد! (مثل شکل شماره یک)

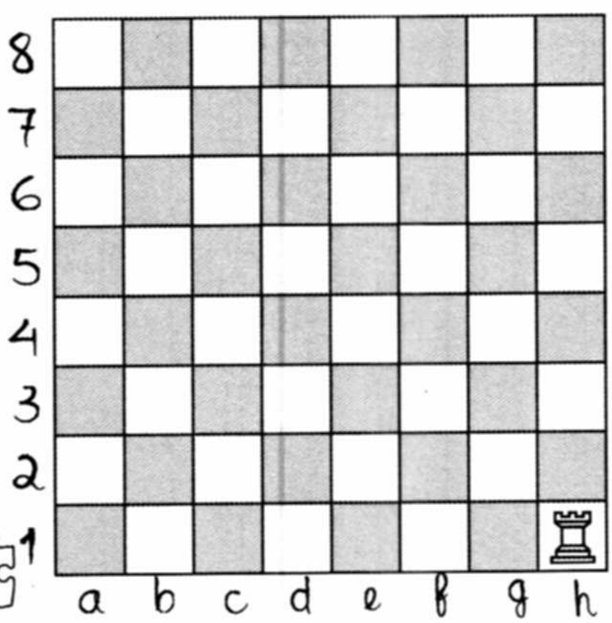
دقت کن: وقتی مهره‌ای بتواند به خانه‌ای برود یعنی آن خانه را زیر ضرب دارد.

۱



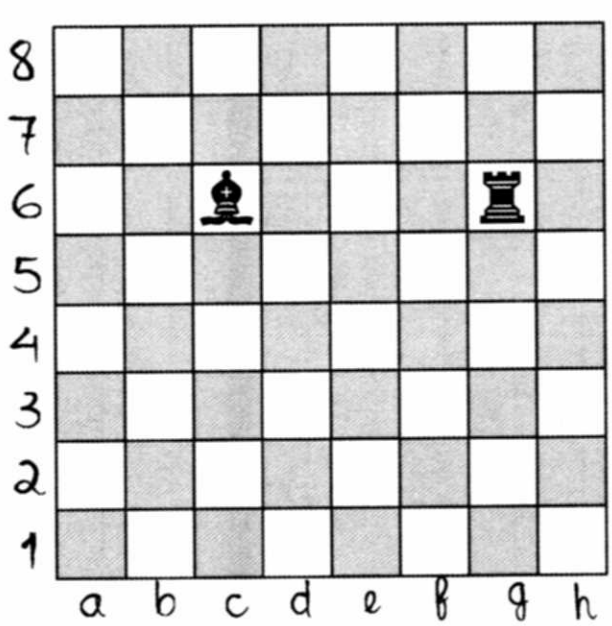
خانه..........

۲



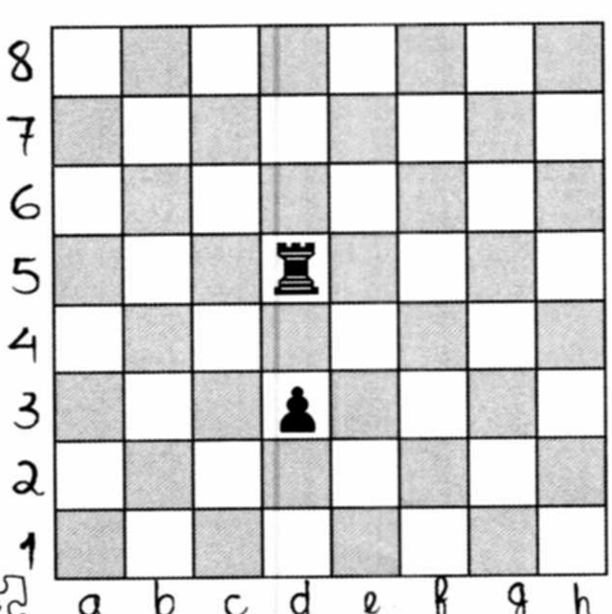
خانه..........

۳



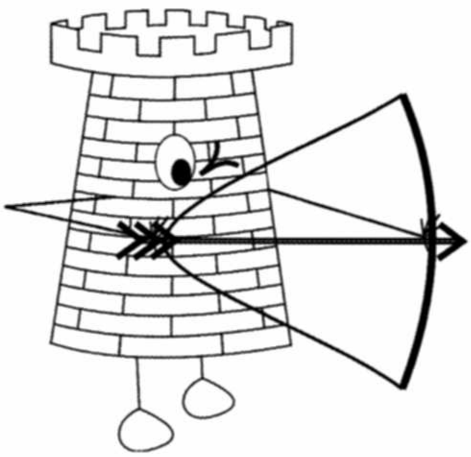
خانه..........

۴

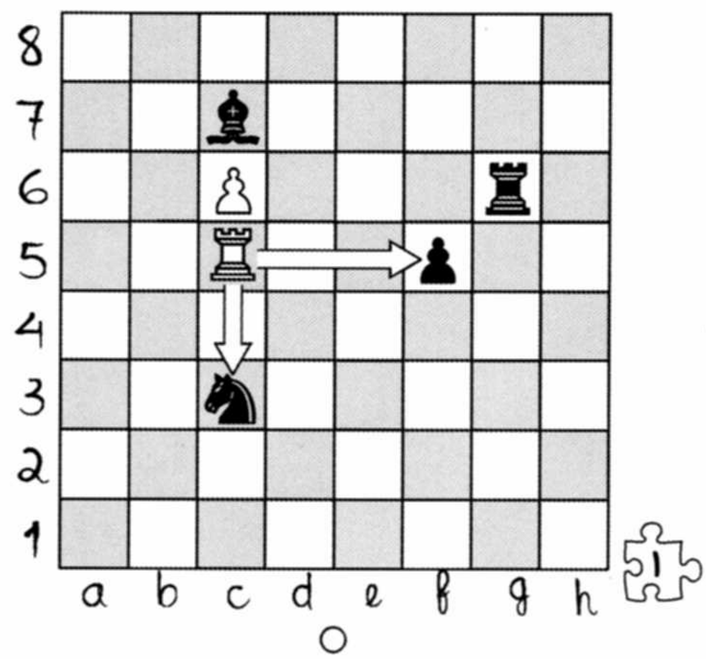


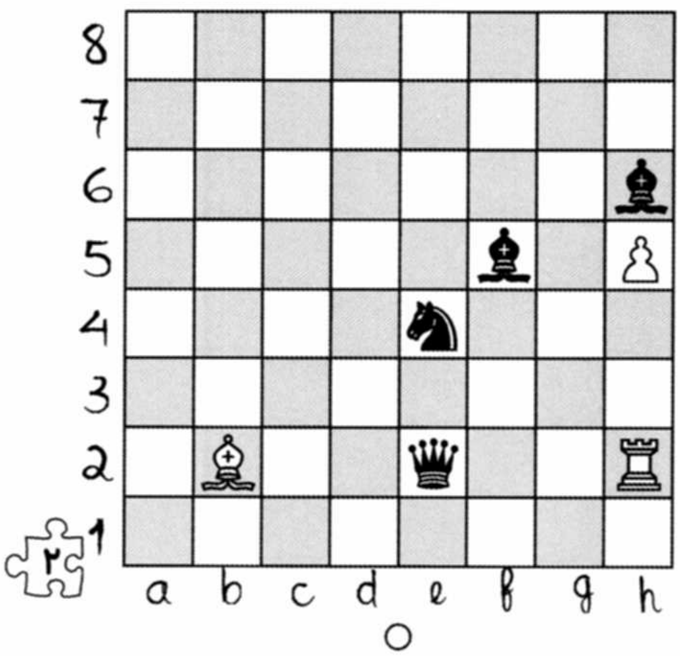
خانه..........

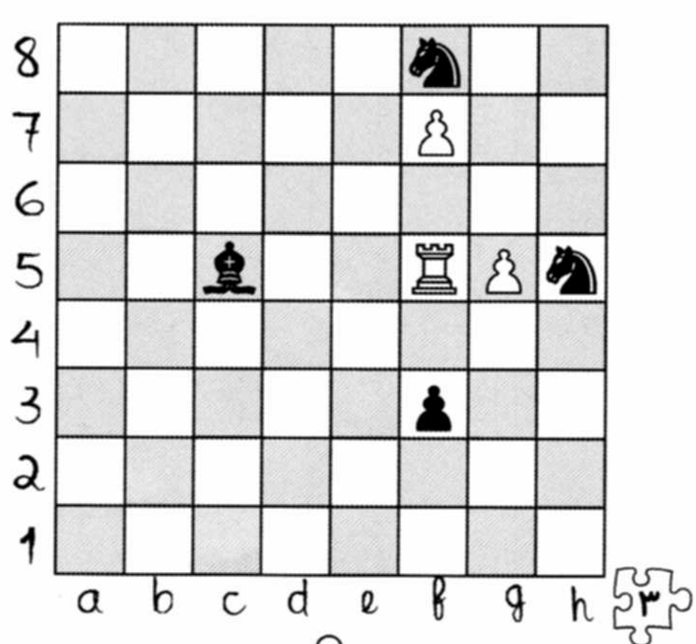
رخ

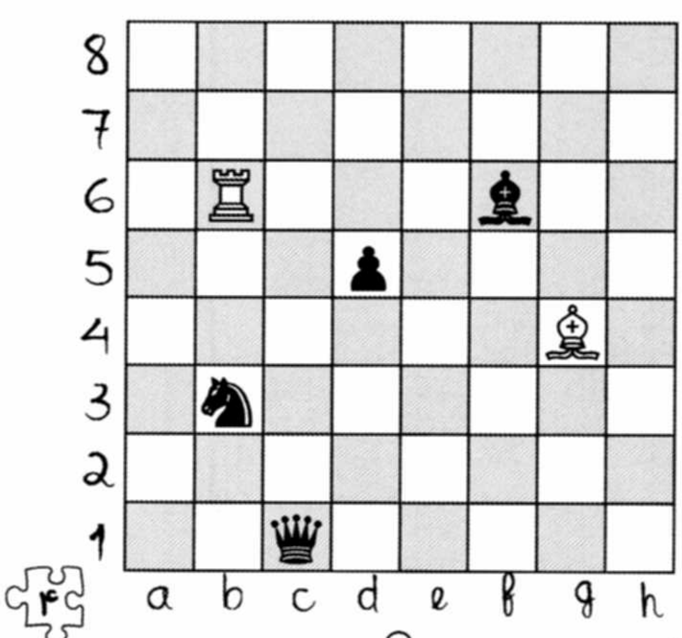


رخ سفید کدام مهره‌ها را
می‌تواند بزند؟
با فلش نشان بدهید.
(مثل شکل شماره یک)

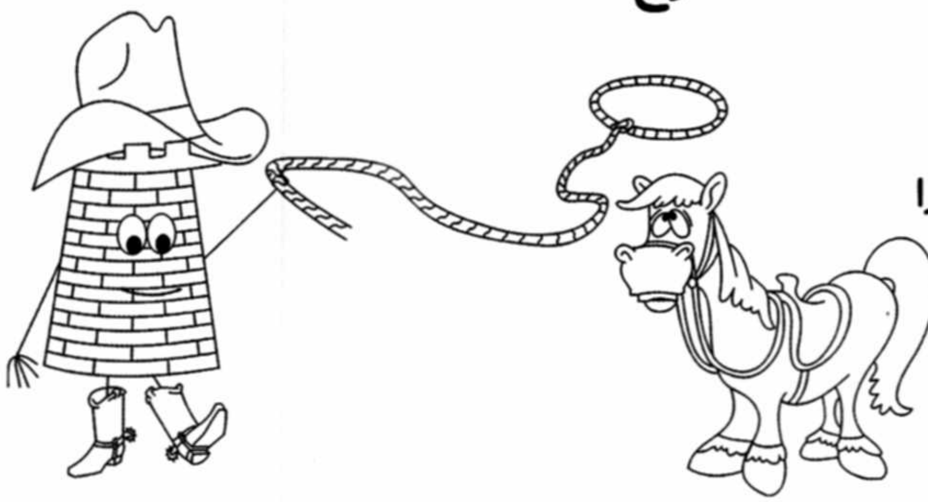








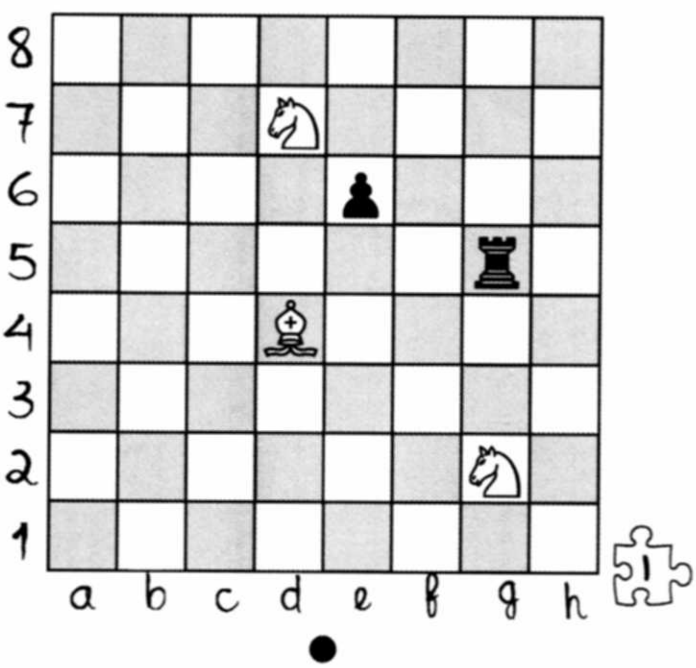
رخ

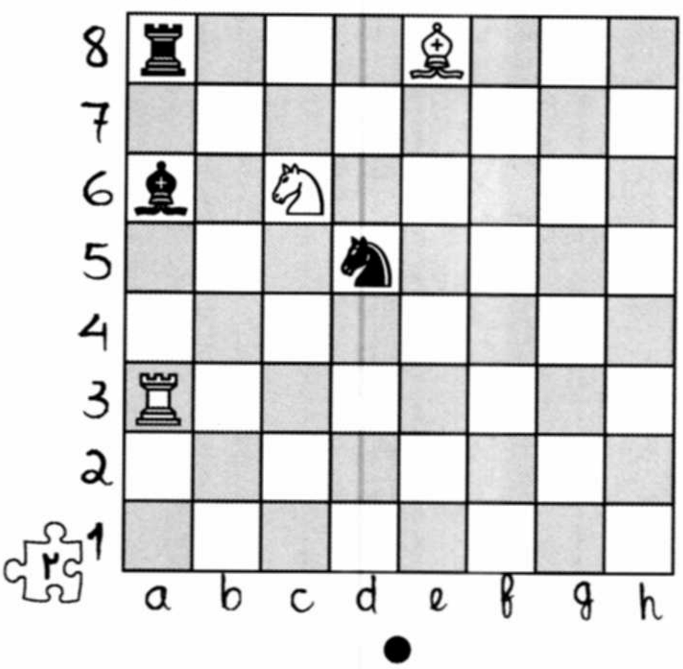


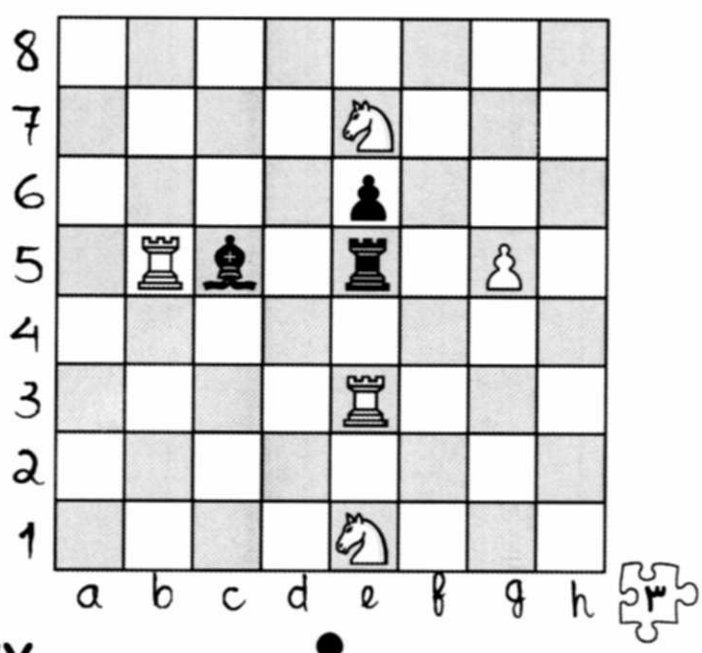
رخ سیاه کدام مهره‌ها را

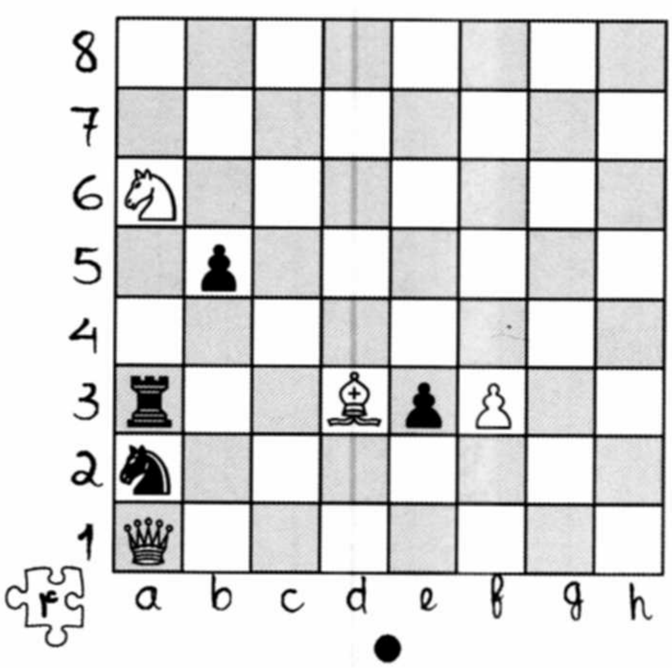
می‌تواند بزند؟

با فلش نشان بدهید.



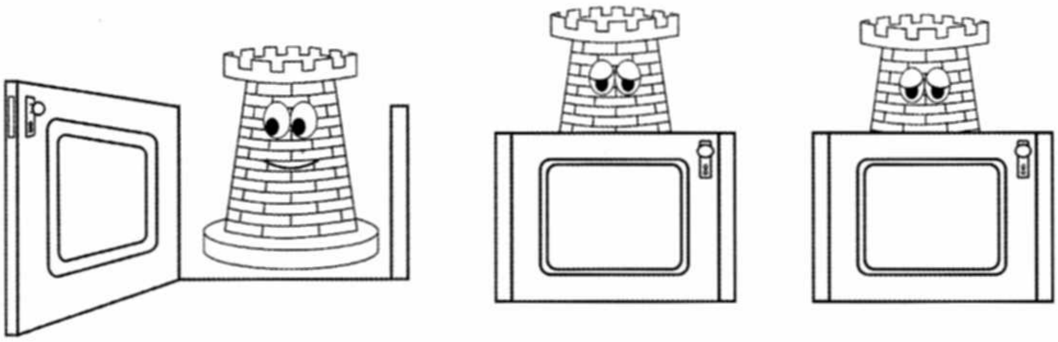


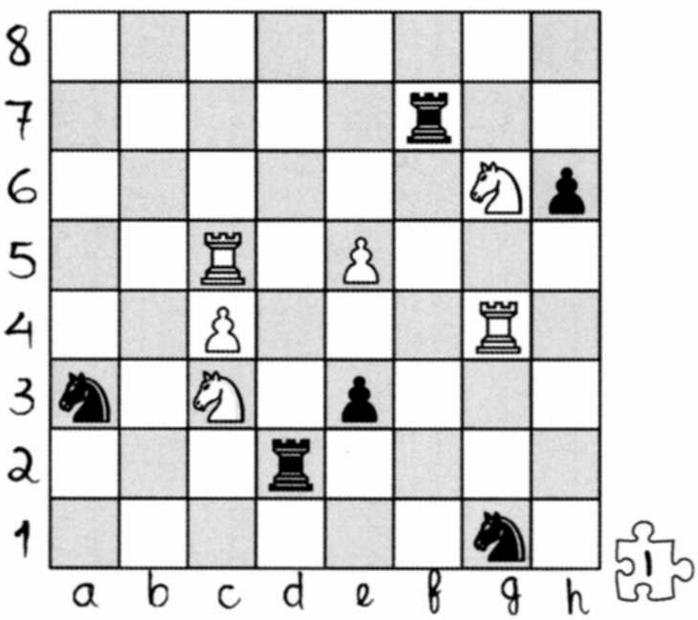


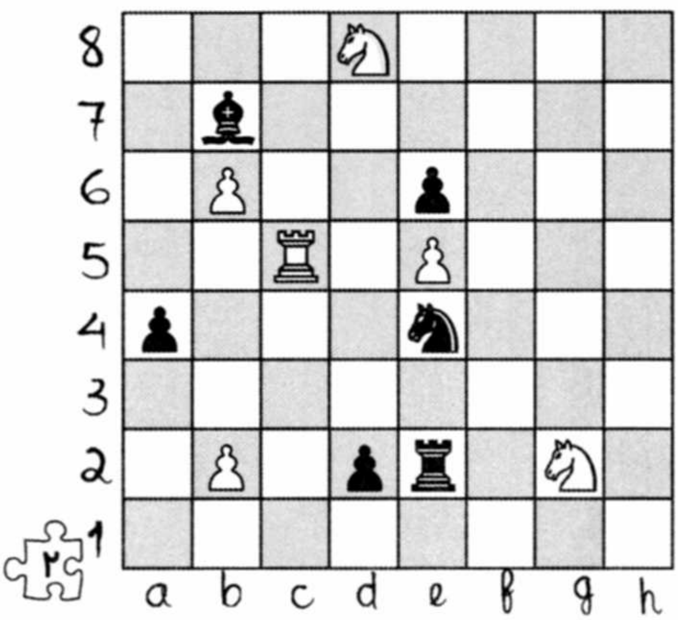


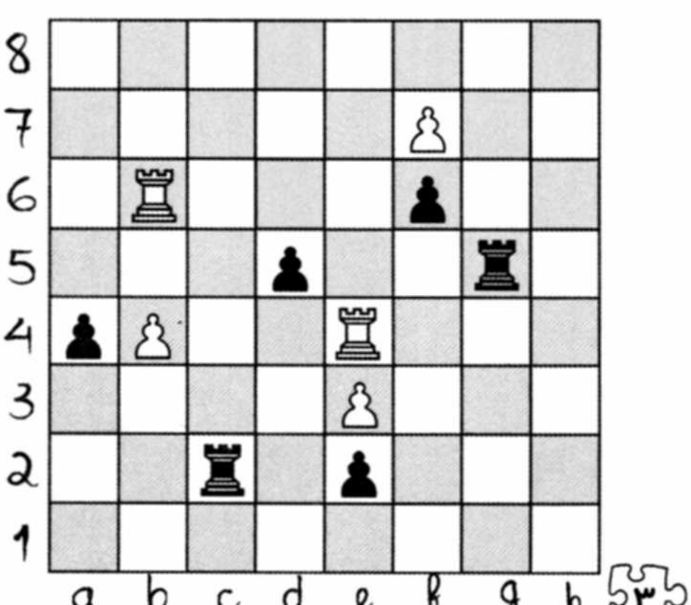
رخ

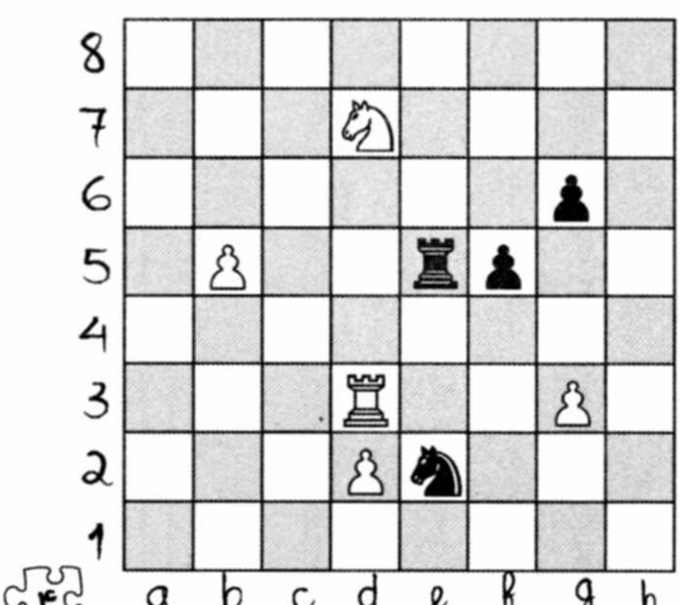
کدام رخ می‌تواند مهره‌ای را بزند؟ حرکت را نشان دهید.



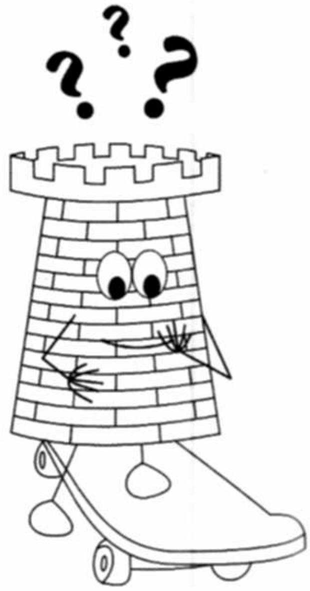




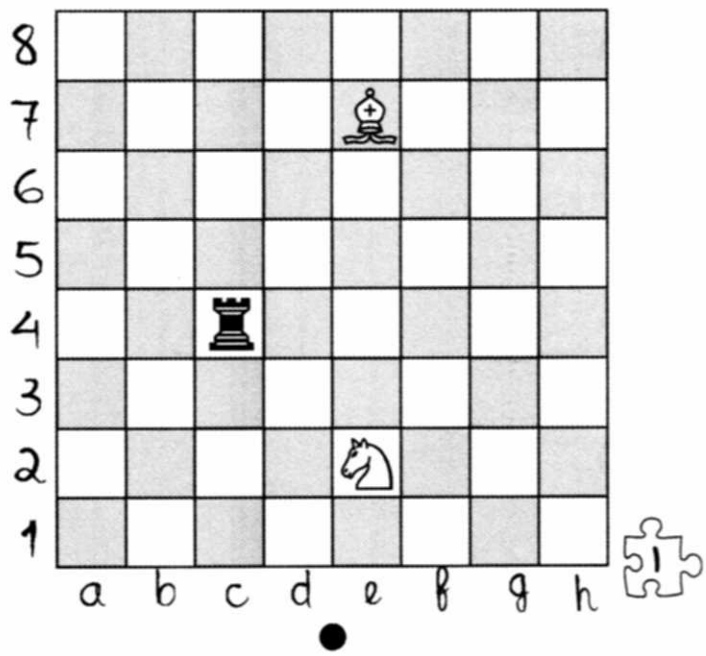


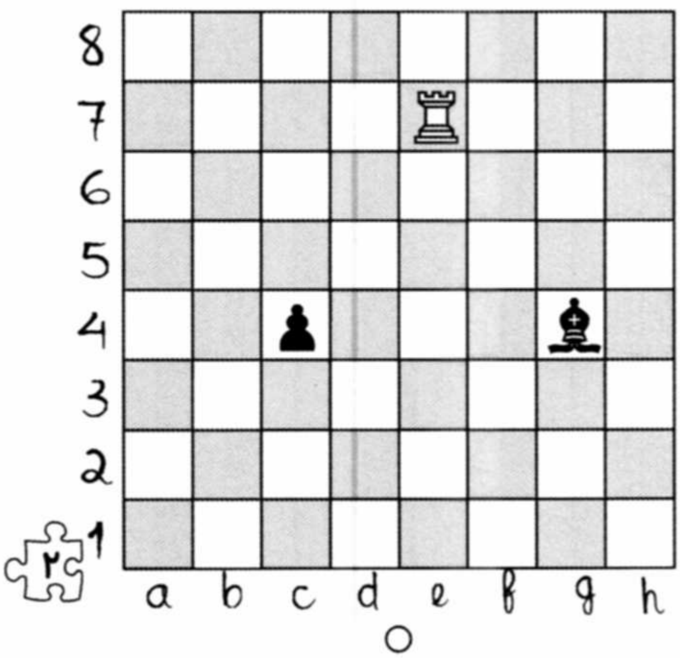


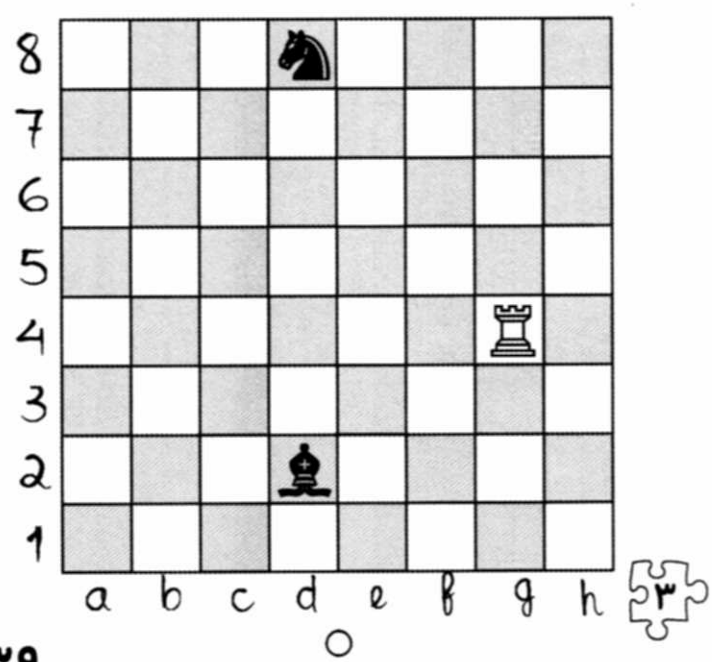
رخ

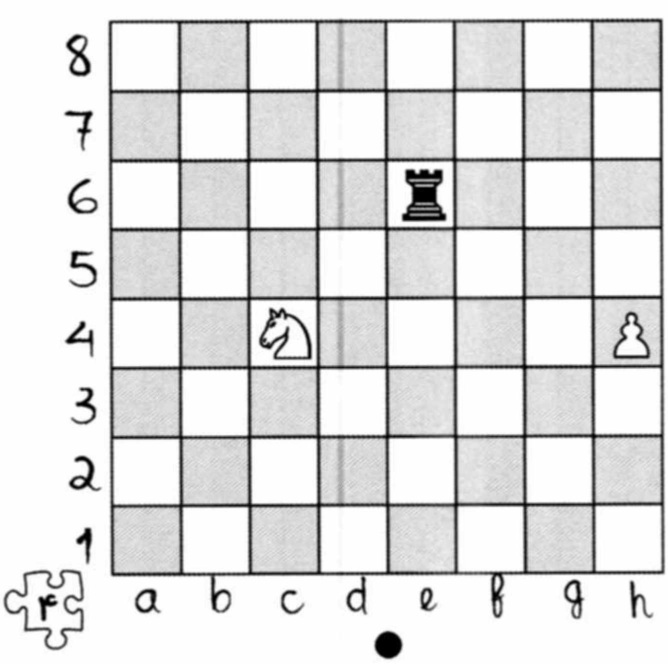


رخ به کدام خانه حرکت کند تا همه
مهره‌ها را زیرضرب داشته باشد؟
دقت کنید: وقتی به مهره‌ای حمله شود
می‌گوییم آن مهره زیرضرب است.





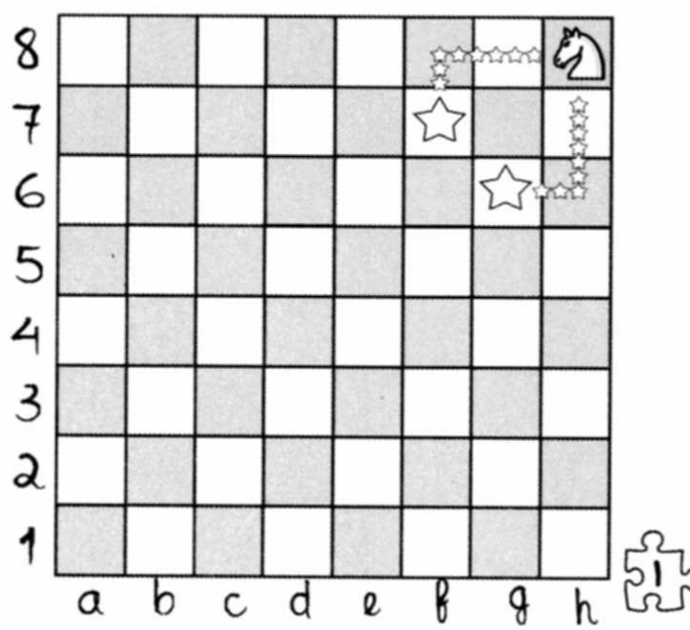




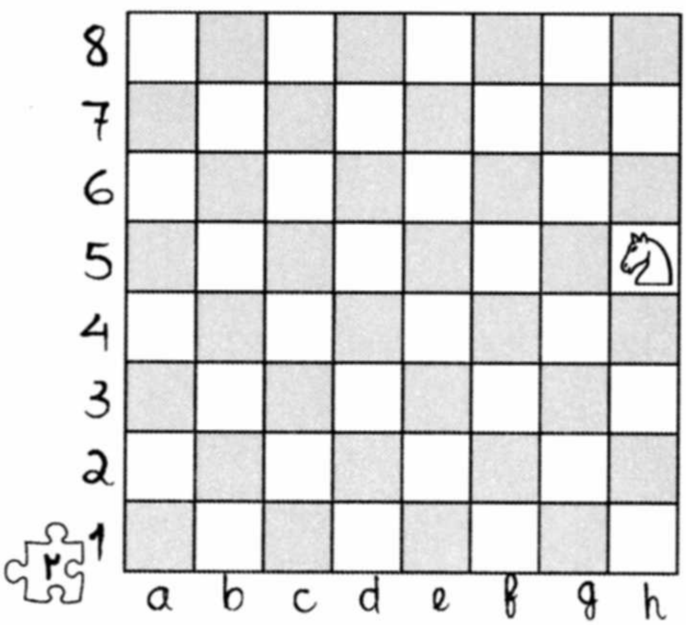
اسب



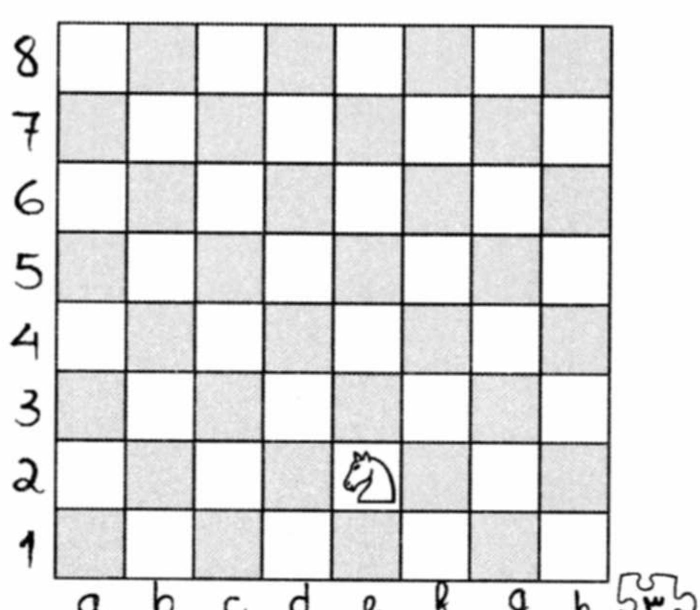
حساب کنید هر اسب
به چند خانه می‌تواند حرکت کند
و یا چند خانه را زیر ضرب دارد.
(مثل شکل شماره یک)



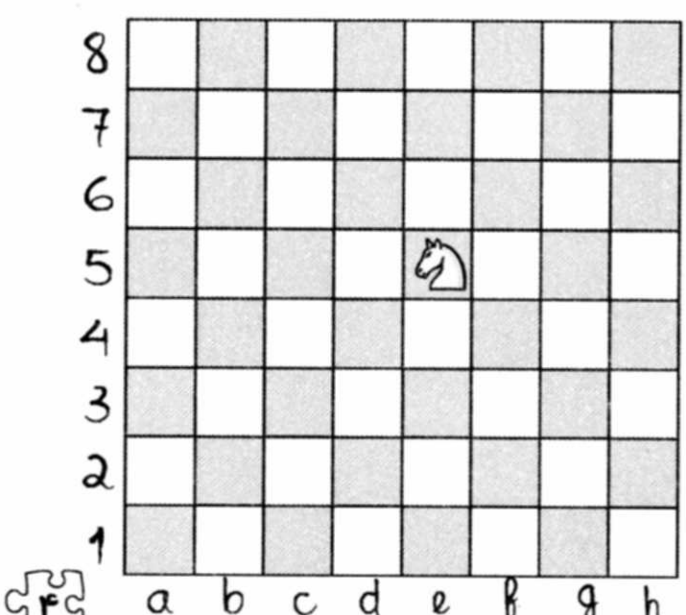
خانه..........



خانه..........



خانه..........

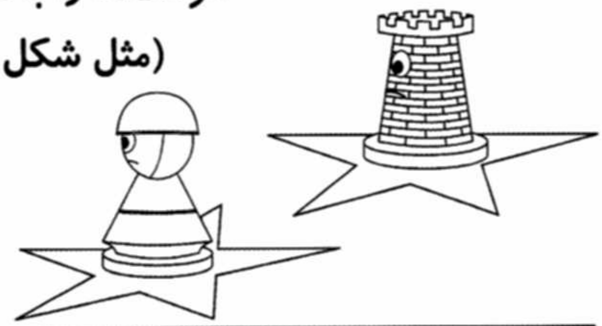


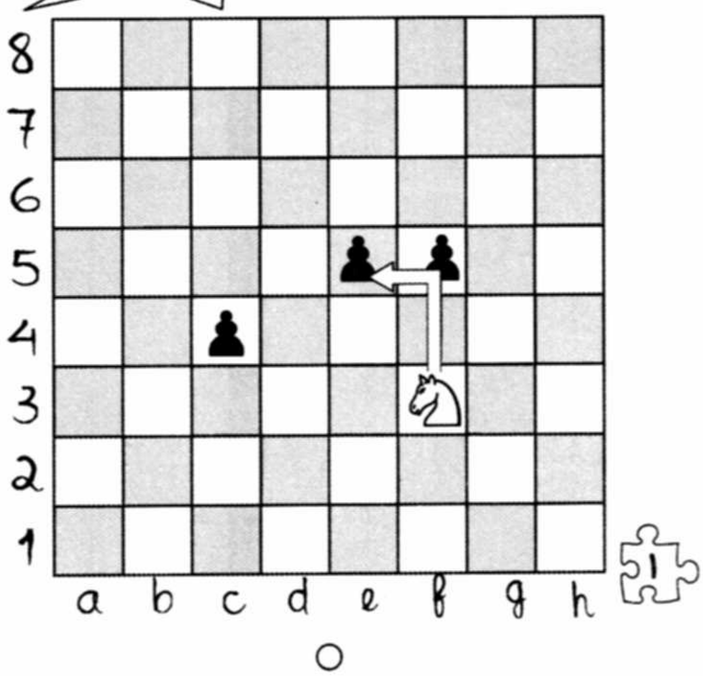
خانه..........

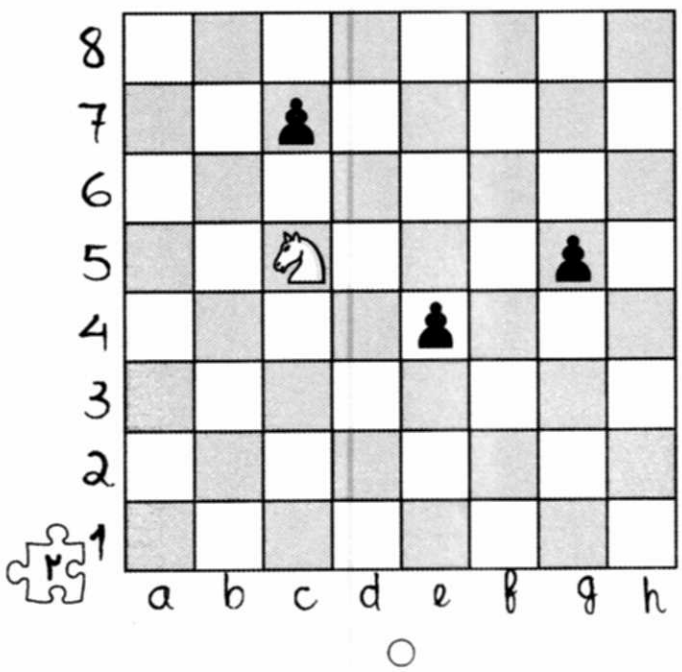
اسب

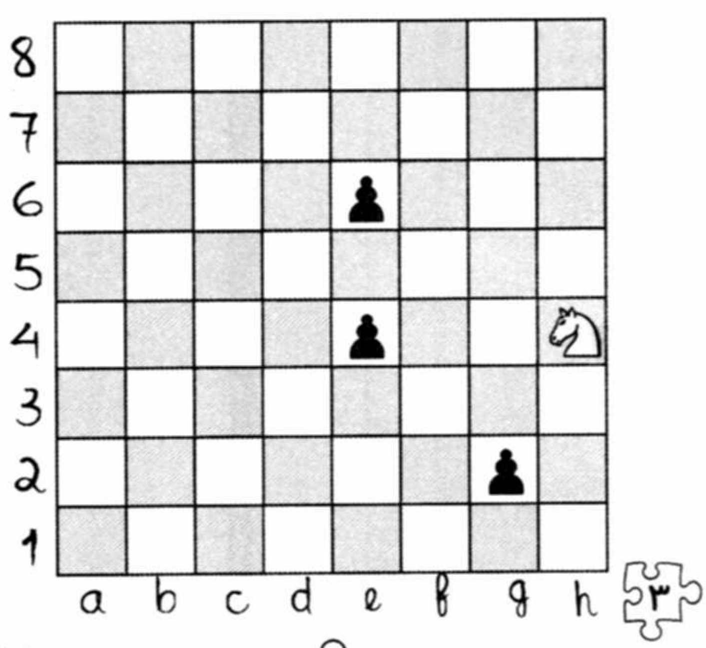


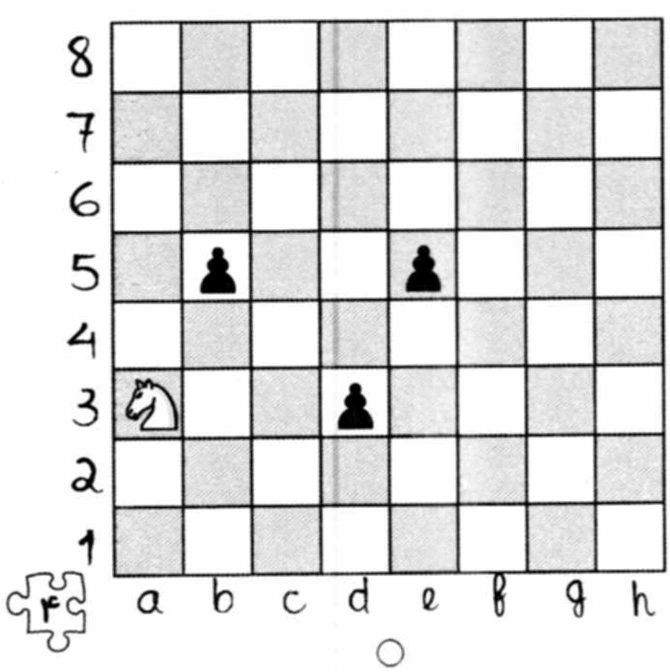
اسب سفید کدام مهره‌ها را می‌تواند بزند؟
حرکت‌ها را با فلش نشان دهید.
(مثل شکل شماره یک)



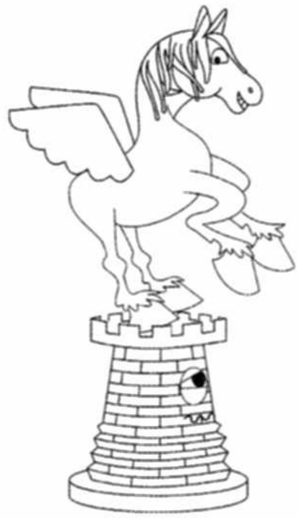




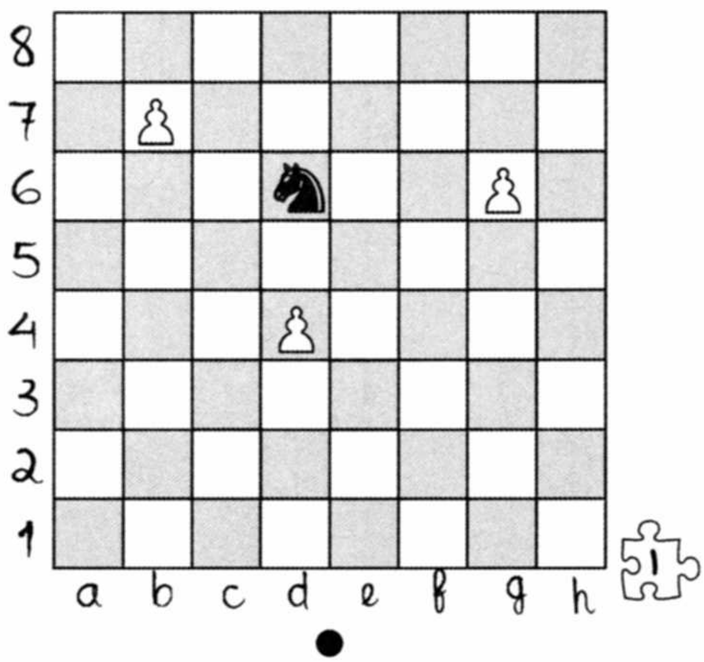


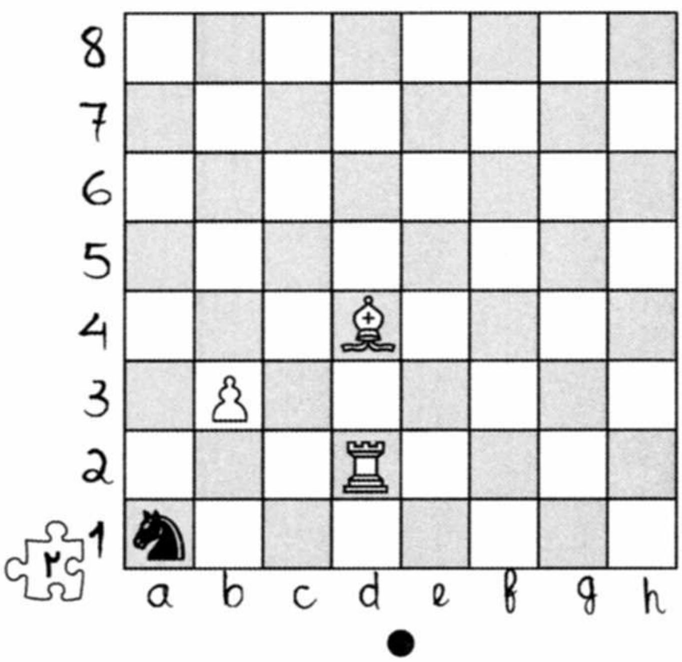


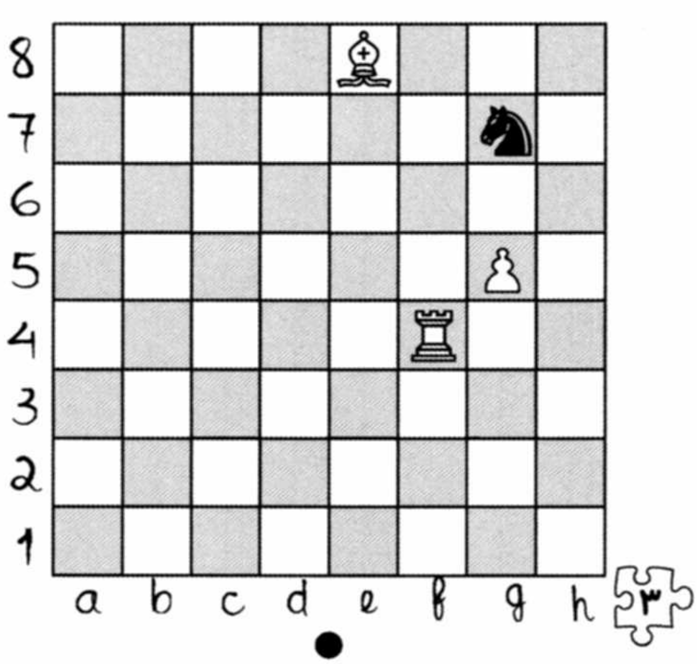
اسب

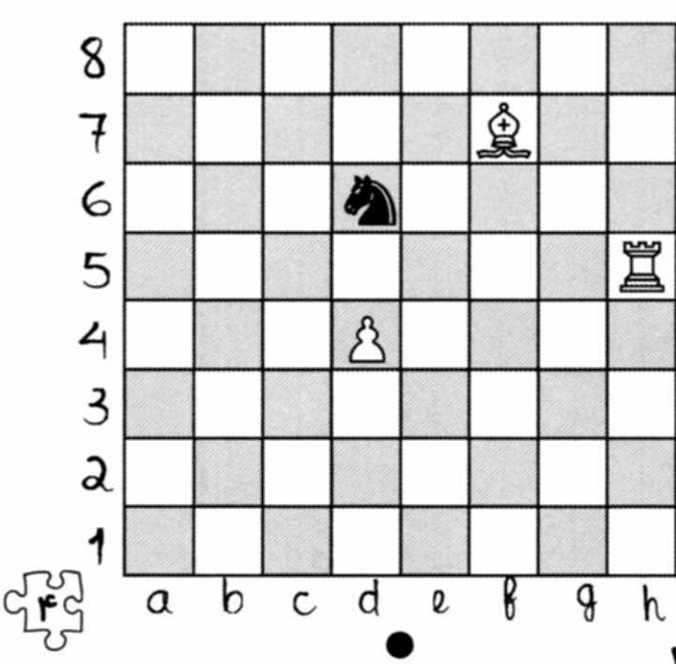


اسب سیاه کدام مهره‌ها را می‌تواند بزند؟

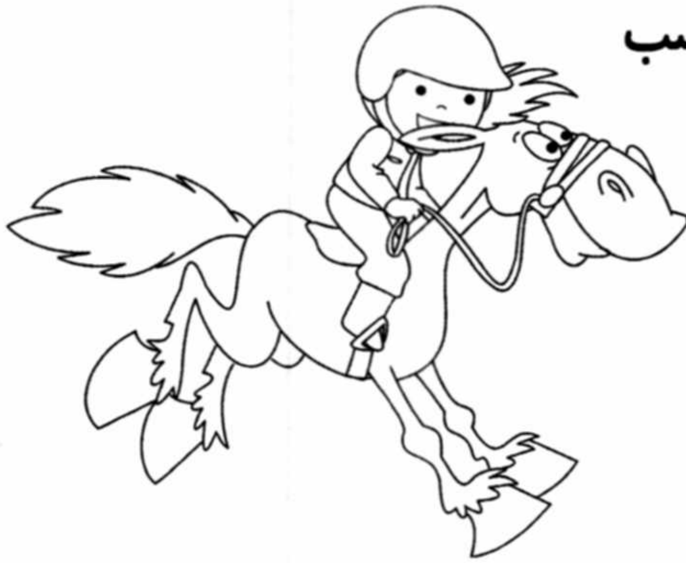




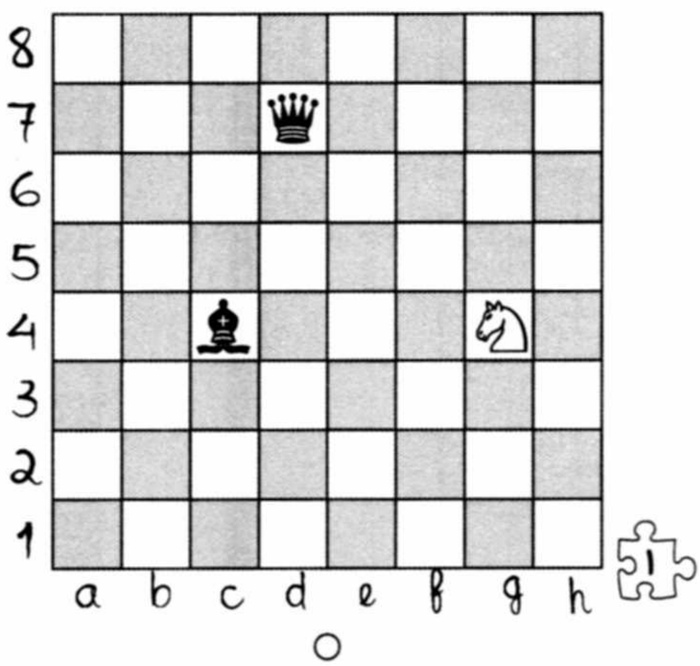


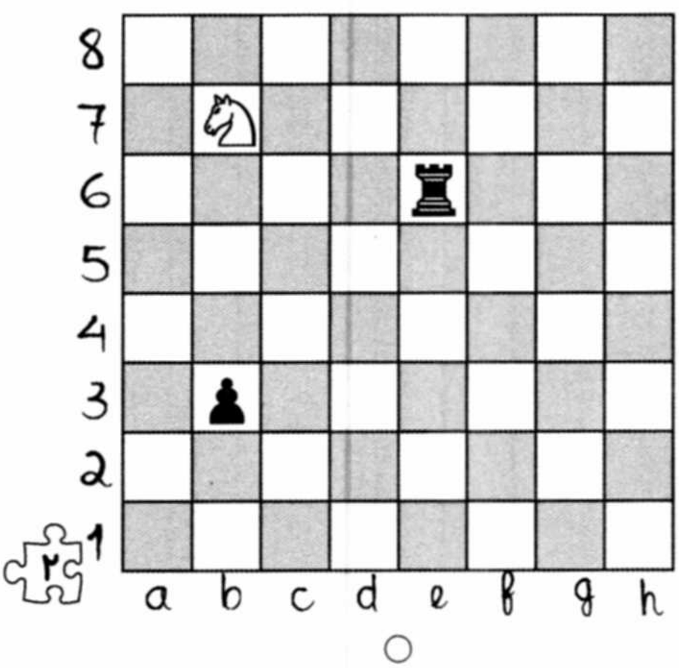


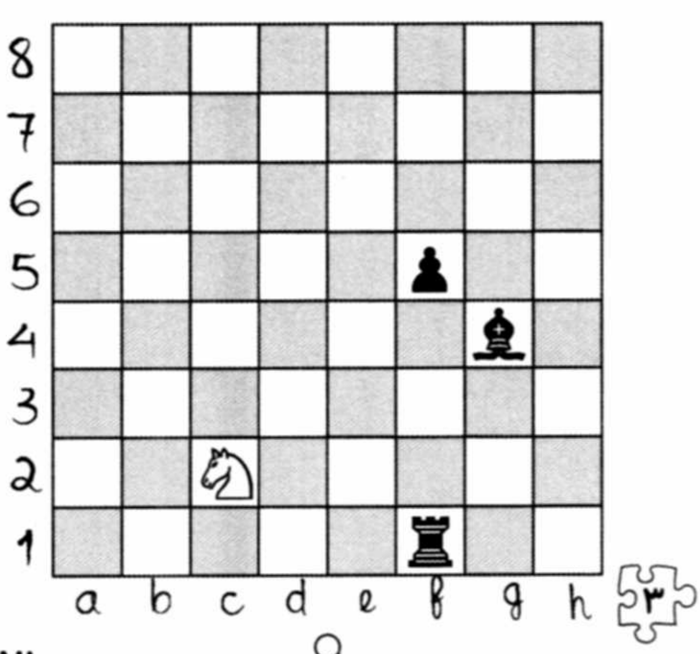
اسب

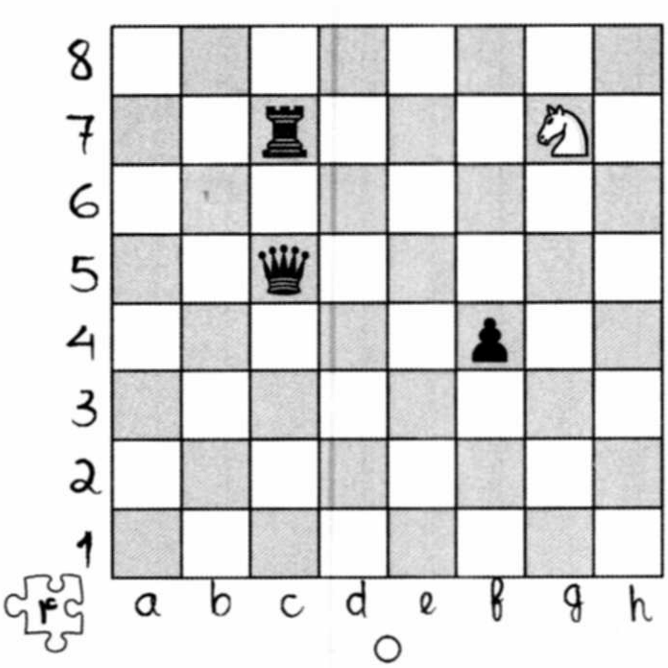


اسب را به خانه‌ای ببرید
که همه مهره‌ها را
زیرضرب داشته باشد.

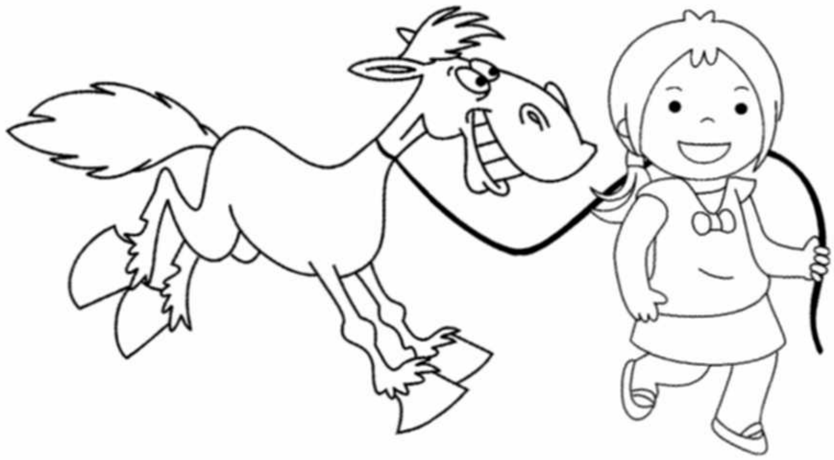




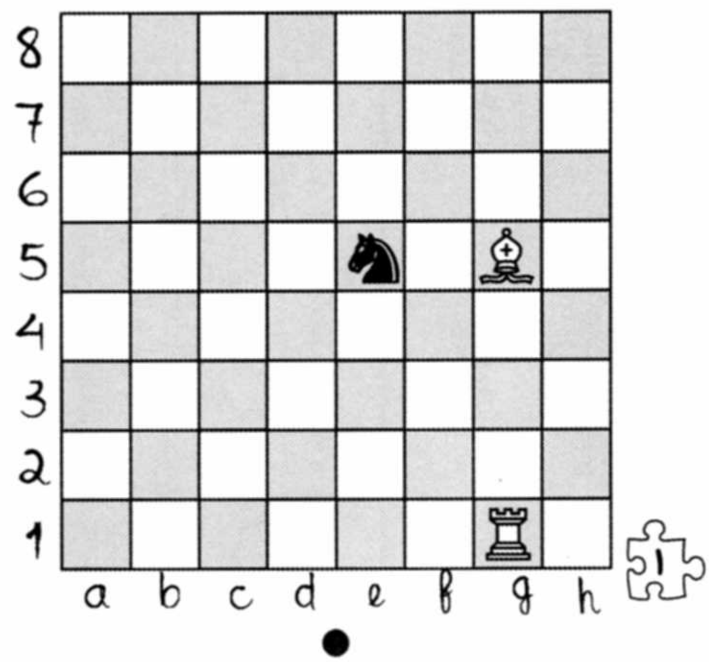


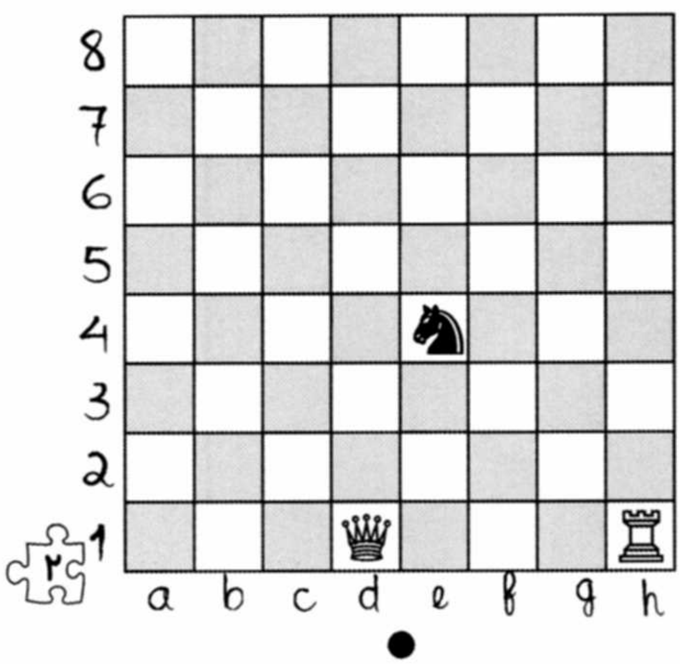


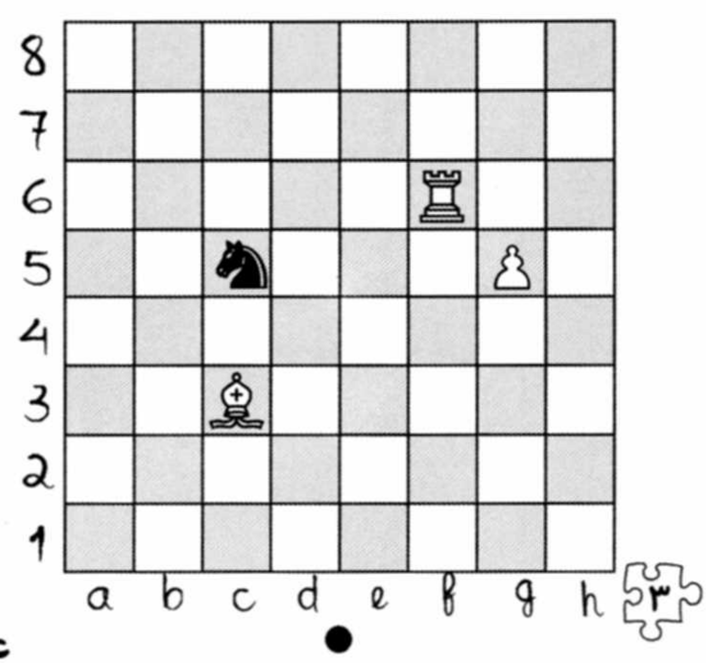
اسب

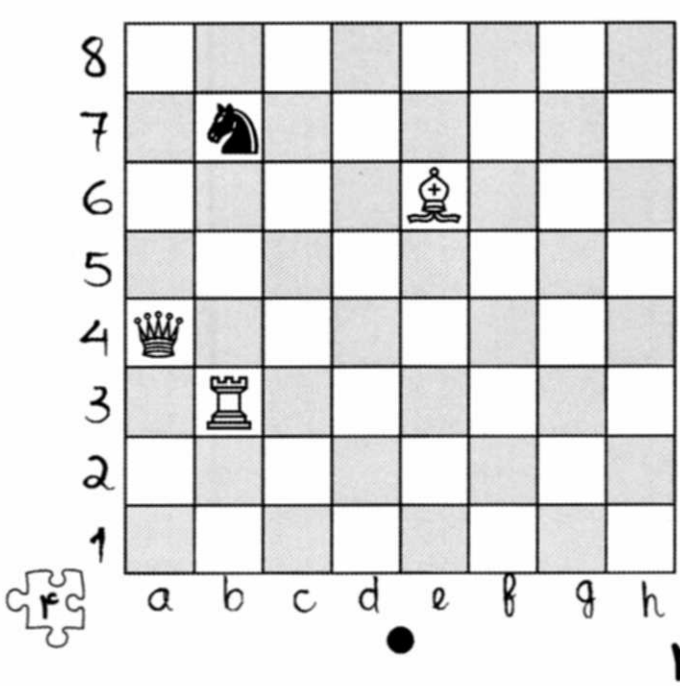


اسب سیاه را به خانه‌ای
ببرید که همه
مهره‌ها را زیر ضرب
داشته باشد.









اسب

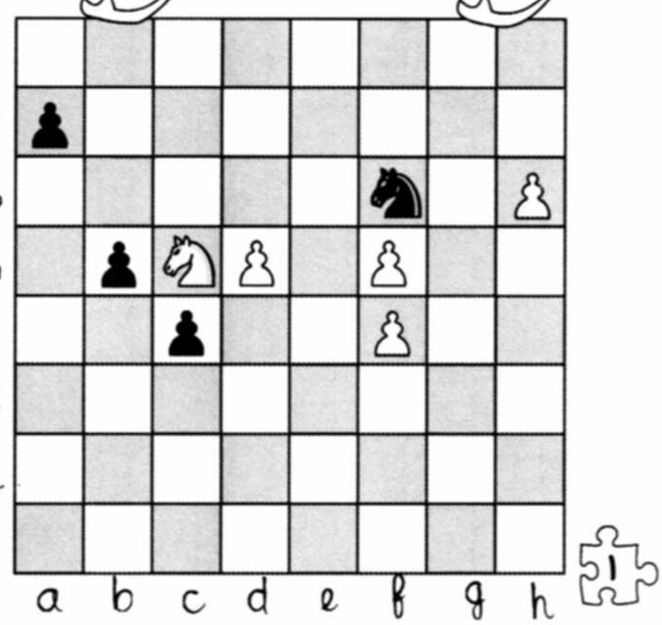
کدام اسب می‌تواند مهره‌ای را بزند؟

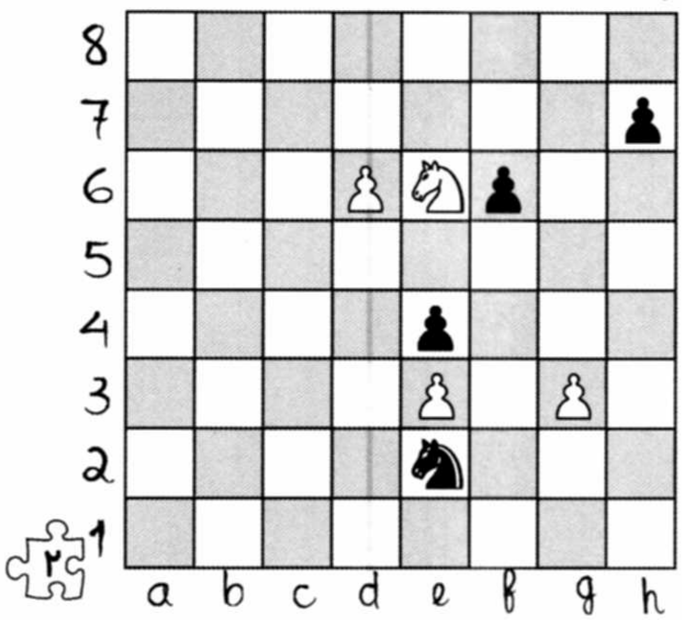
آن اسب را پیدا کنید

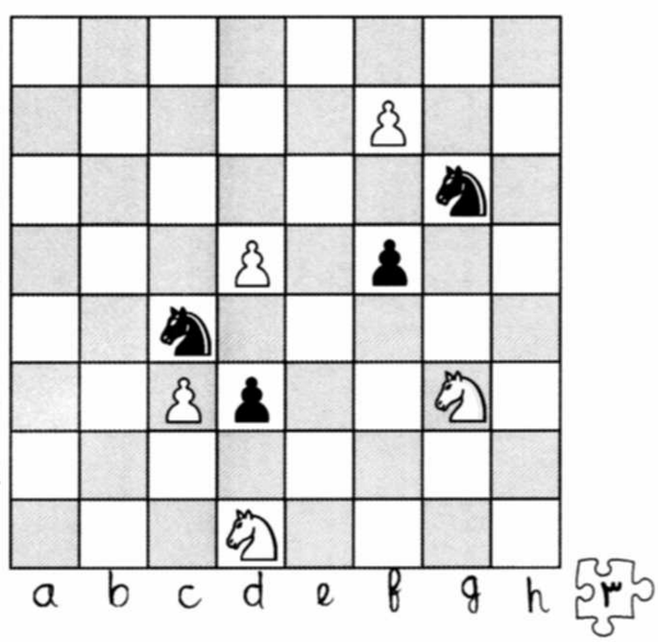
و حرکت را نشان بدهید.

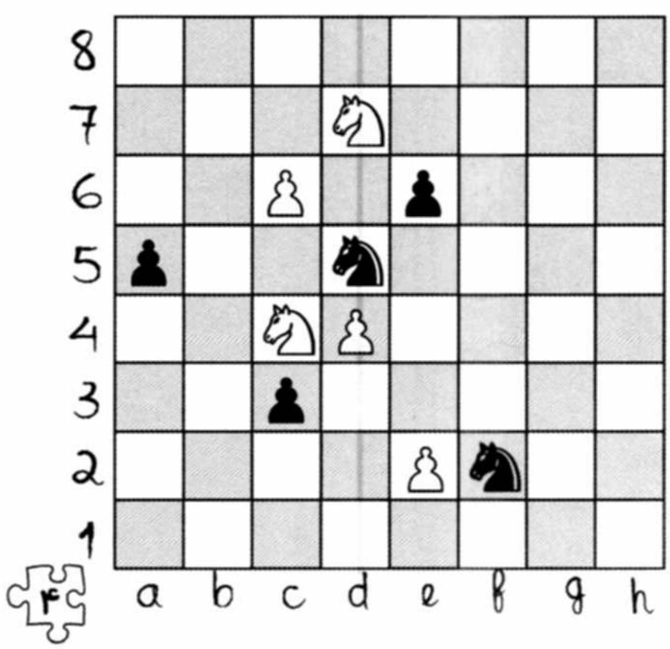








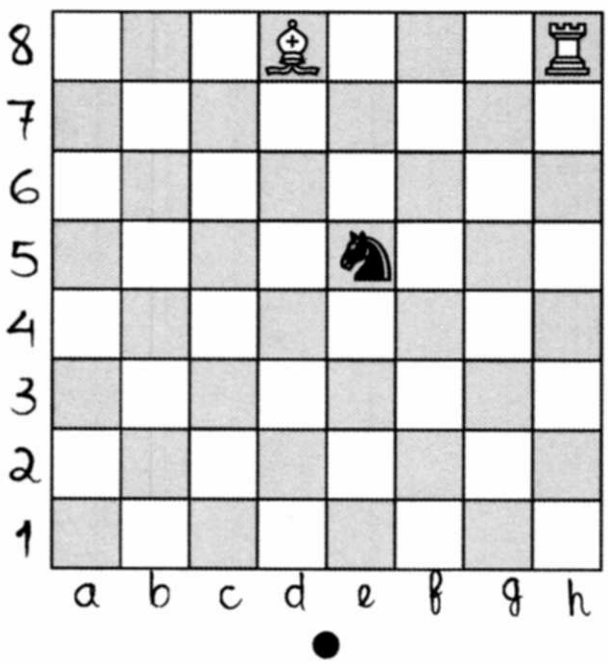




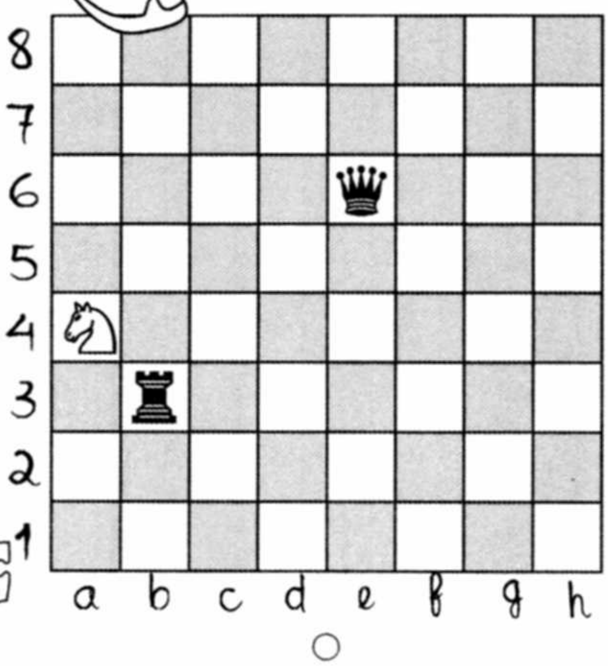
اسب



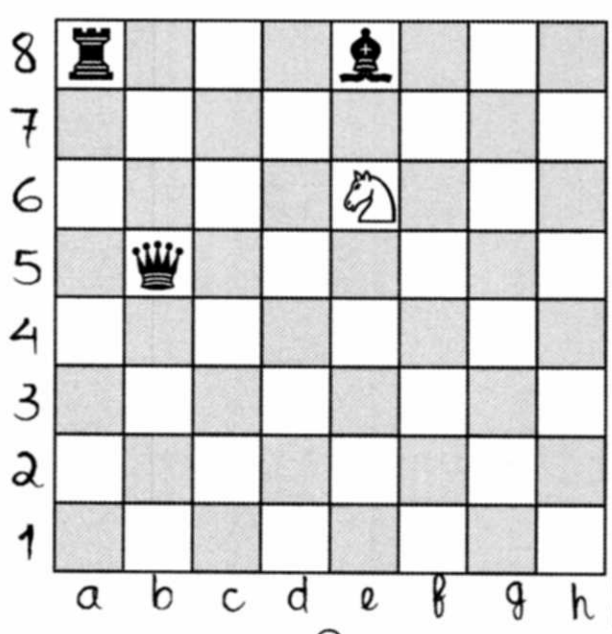
اسب به کدام خانه برود تا همه
مهره‌ها را زیر ضرب داشته باشد؟
به نوبت شروع بازی دقت کنید.



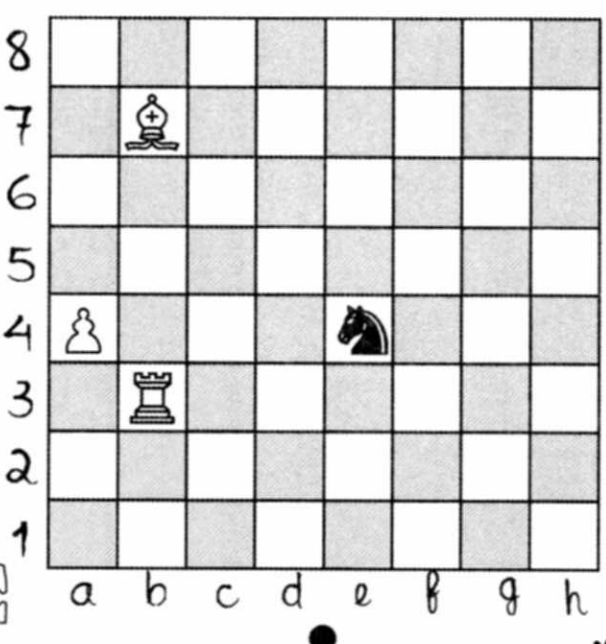
۱



۲

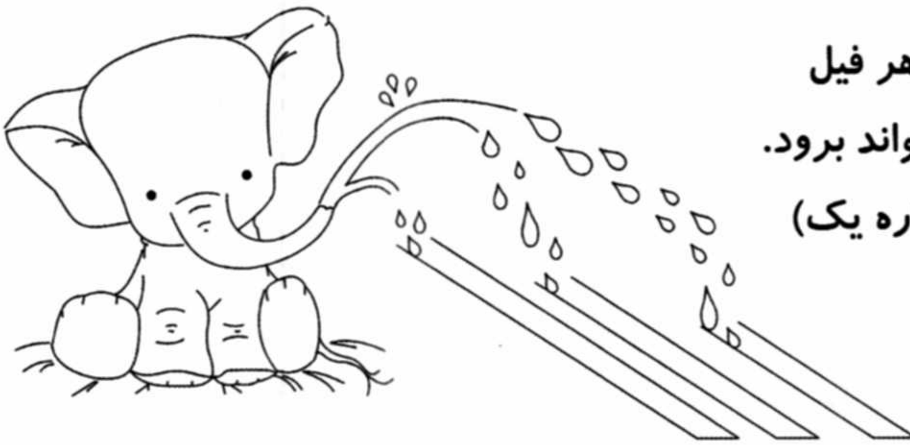


۳

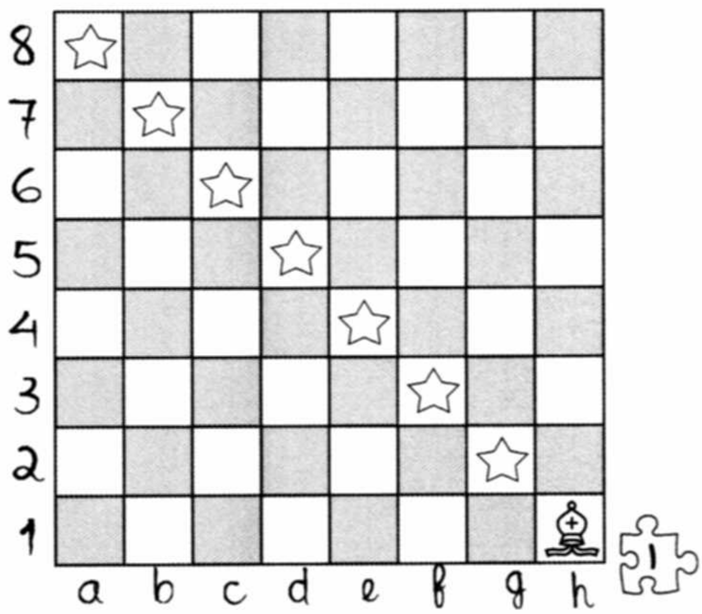


۴

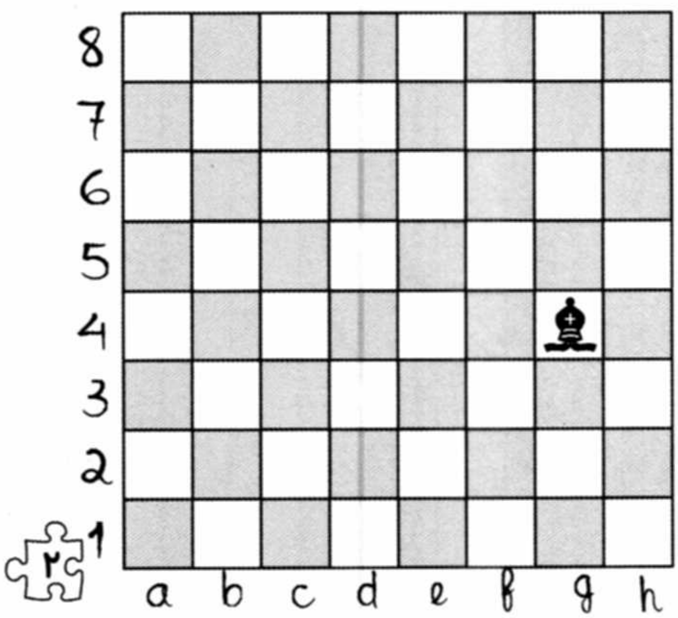
فیل



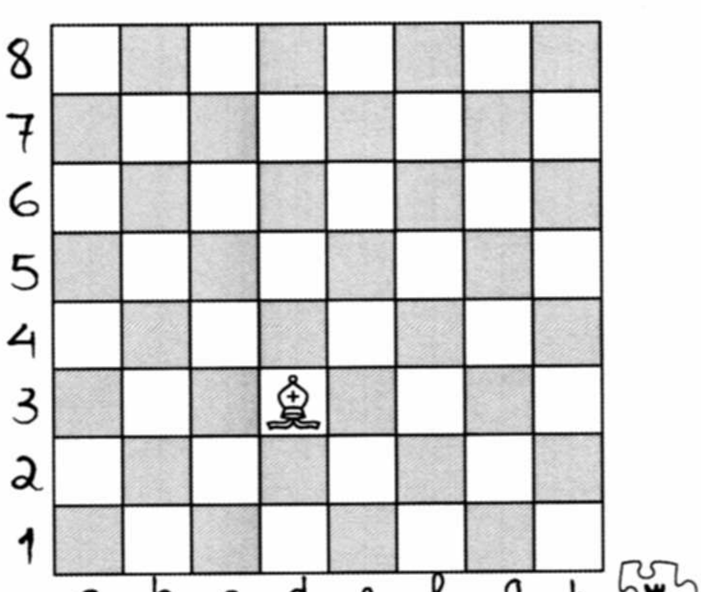
حساب کنید هر فیل
به چند خانه می‌تواند برود.
(مثل شکل شماره یک)



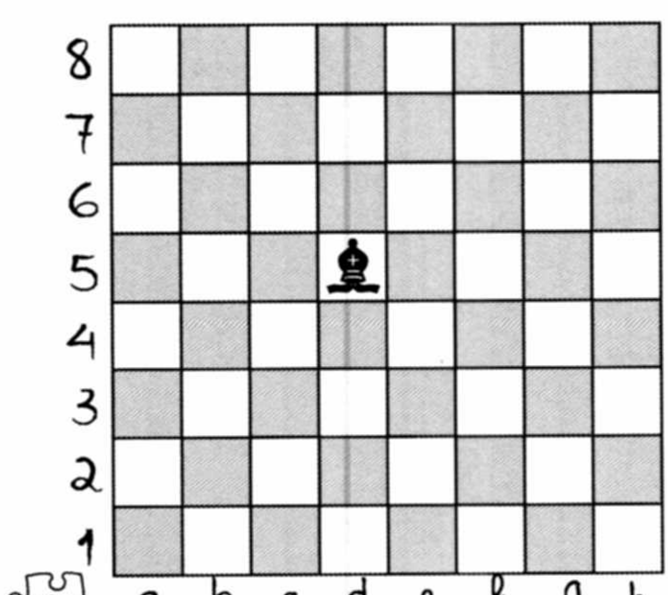
خانه..........



خانه..........

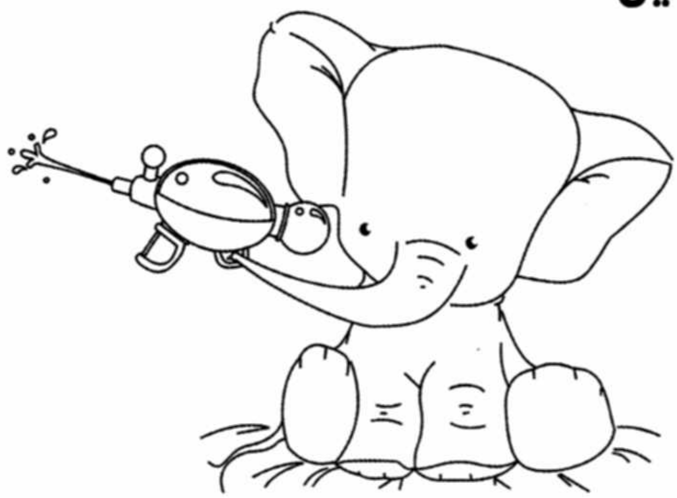


خانه..........



خانه..........

فیل

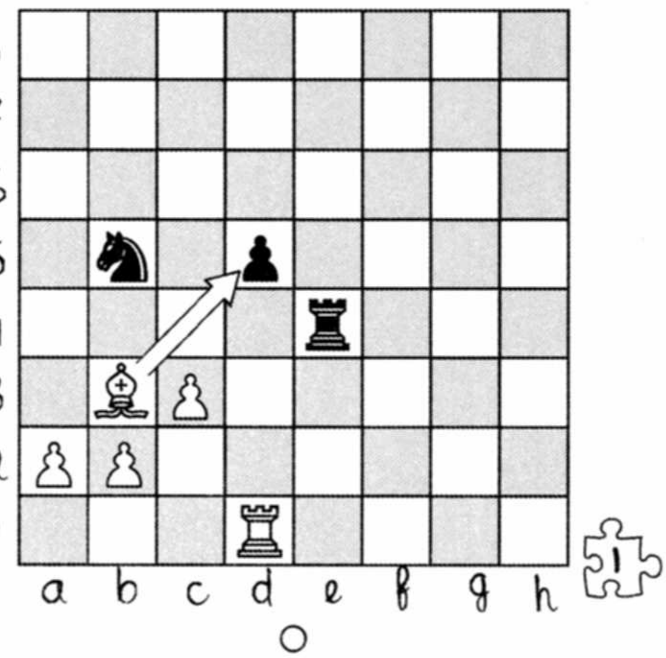


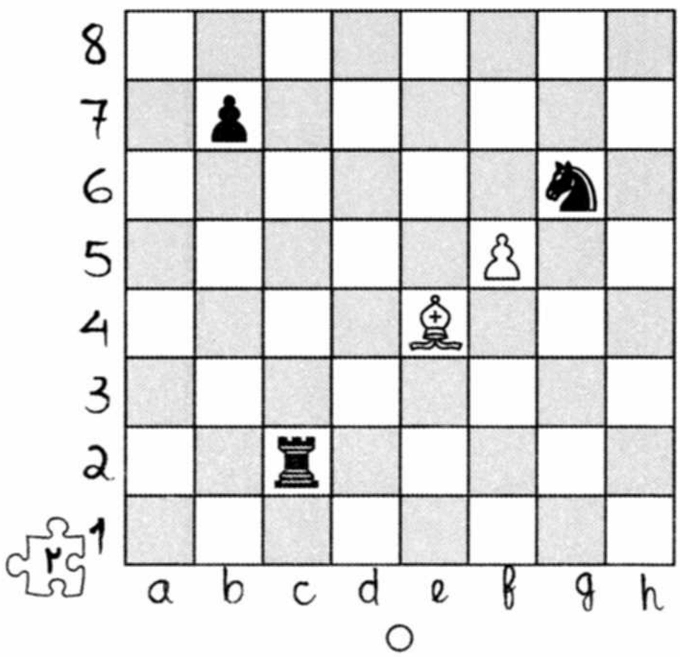
فیل سفید کدام مهره‌ها را

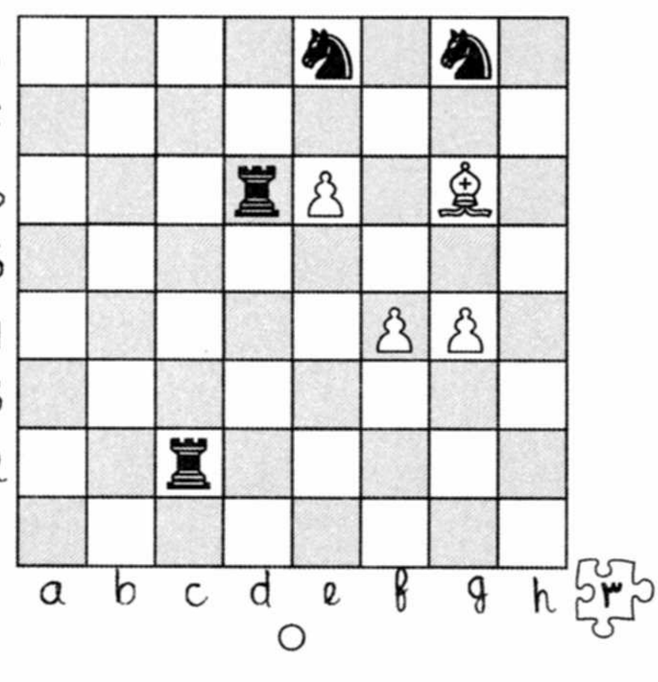
می‌تواند بزند.

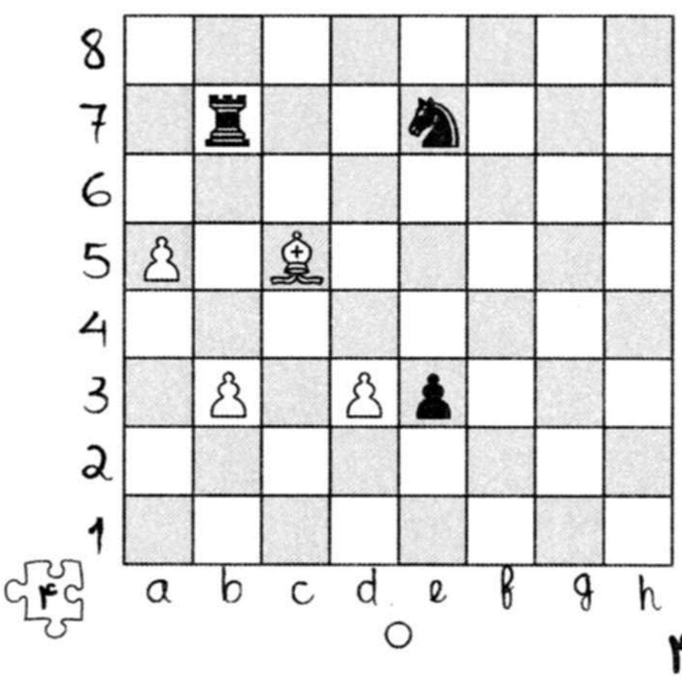
با کشیدن فلش نشان دهید.

(مثل شکل شماره یک)

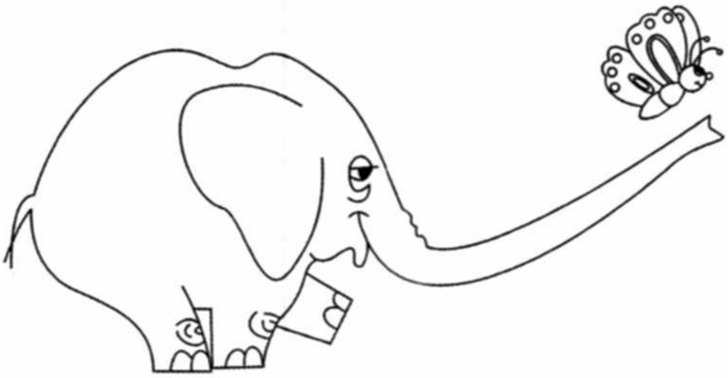








فیل

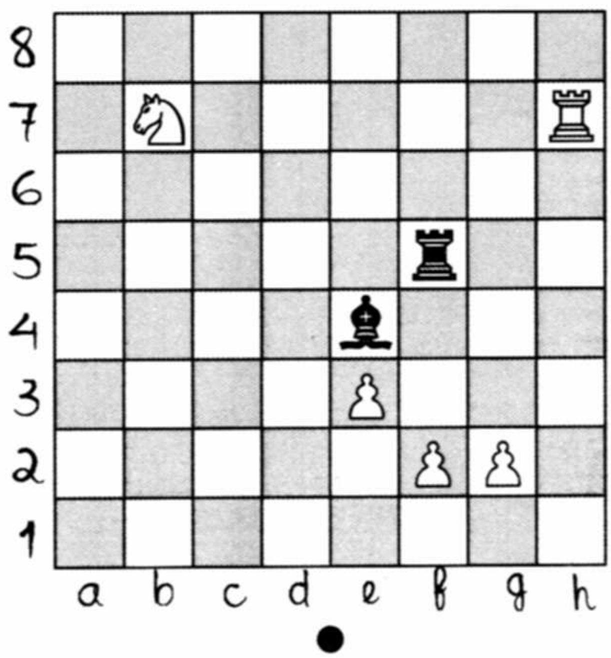


فیل سیاه کدام مهره‌ها را

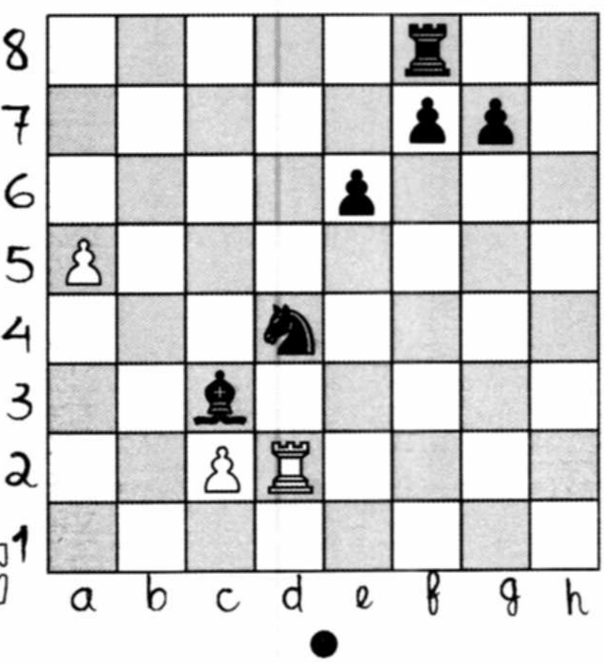
می‌تواند بزند.

با کشیدن فلش نشان دهید.

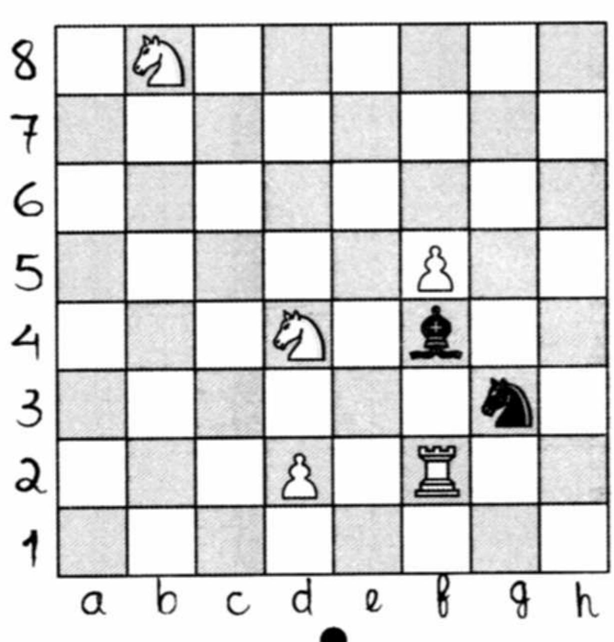
۱



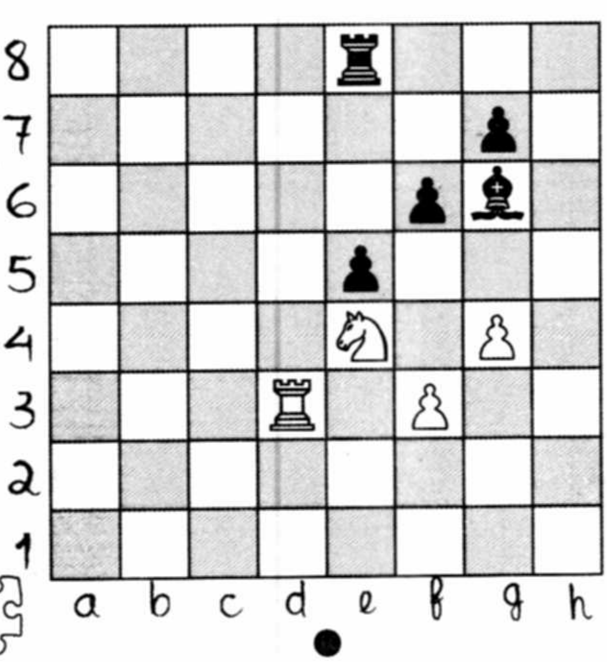
۲



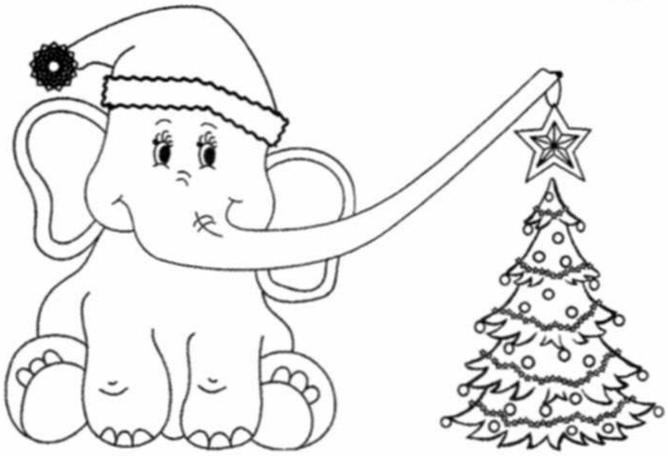
۳



۴



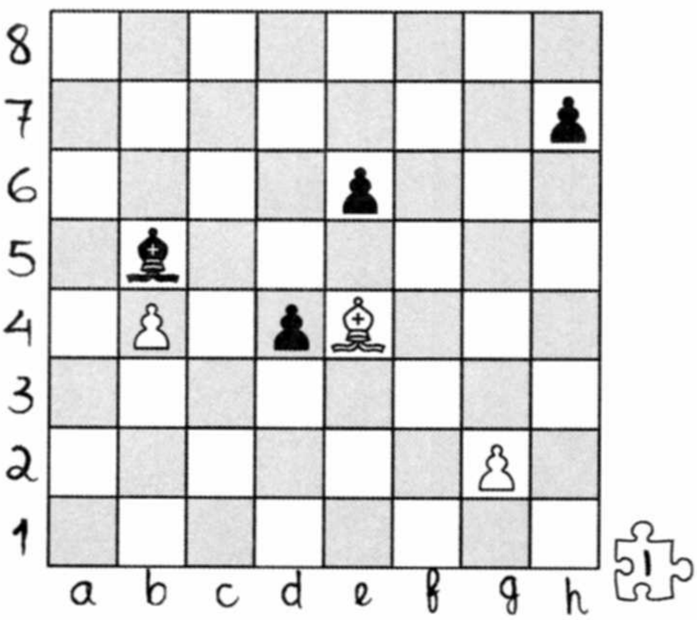
فیل

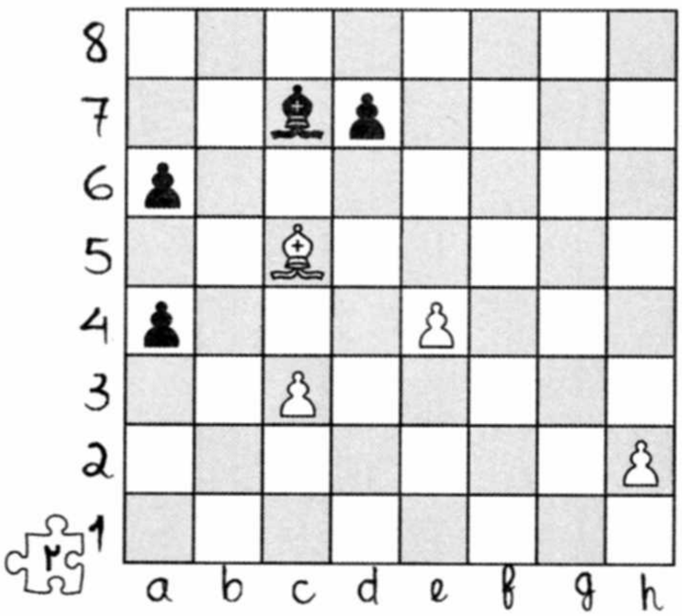


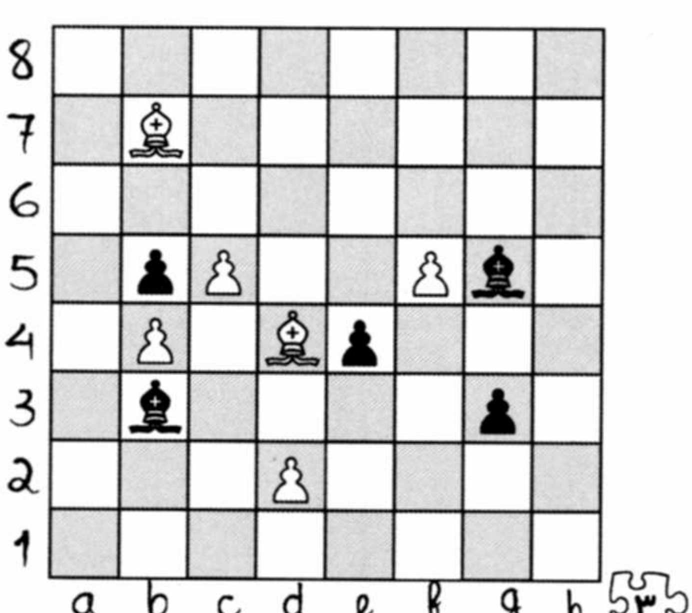
کدام فیل می‌تواند مهره‌ای را بگیرد.

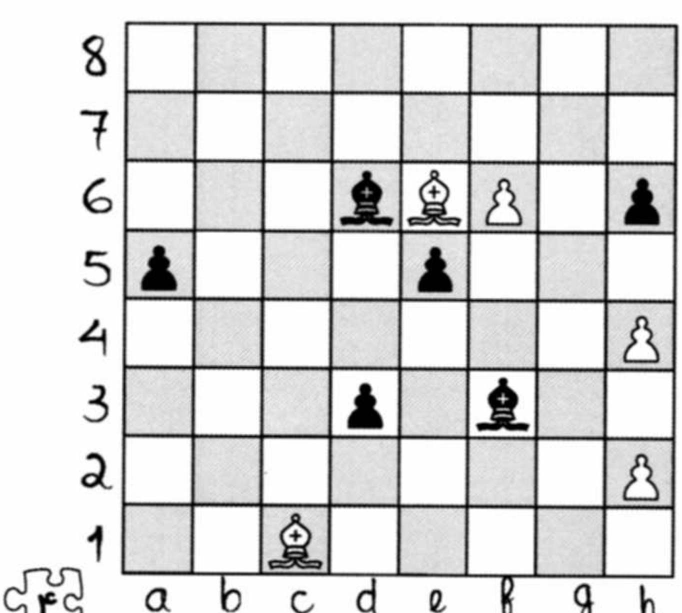
حرکت را نشان دهید!

دقت کنید: گرفتن مهره، همان زدن مهره است.

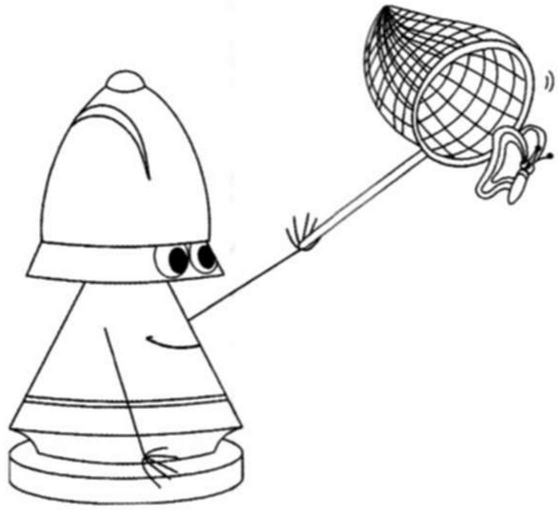








فیل



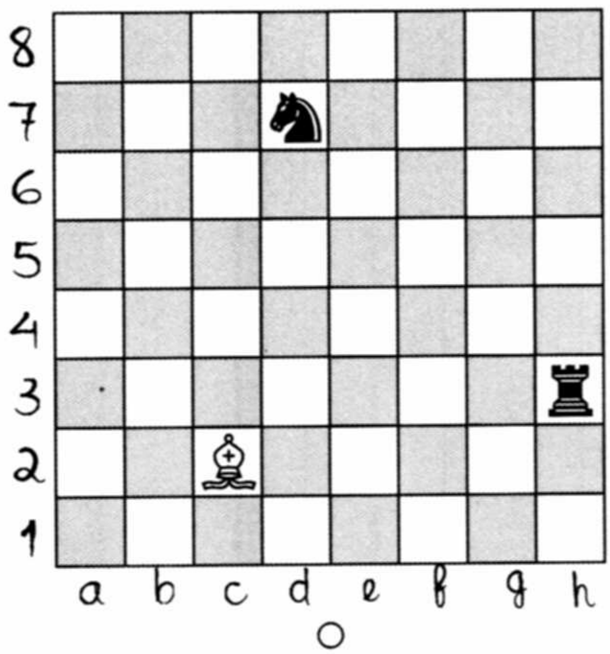
فیل را به خانه‌ای ببرید

تا همه‌ی مهره‌ها را

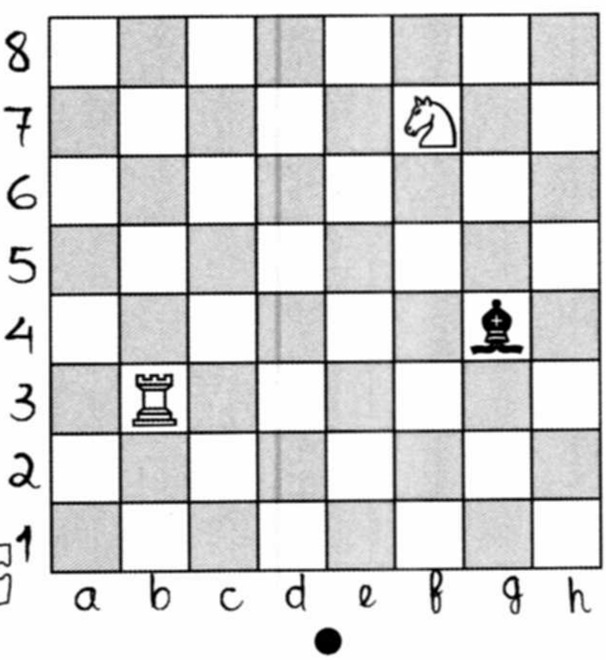
زیرضرب داشته باشد.

به نوبت شروع بازی دقت کنید.

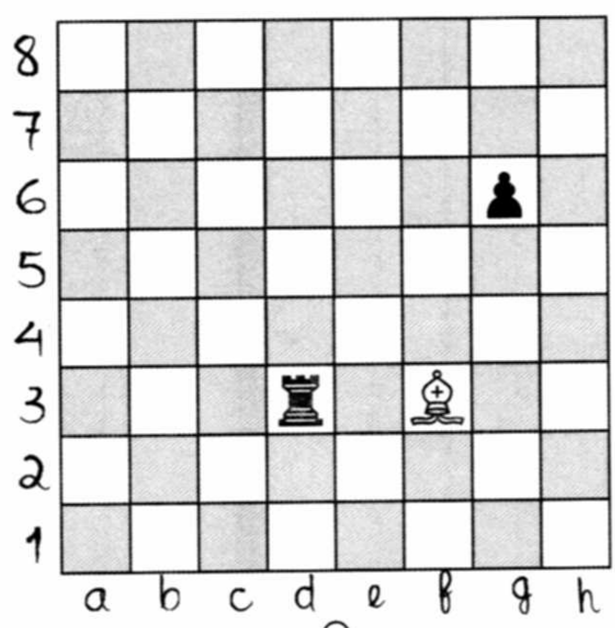
۱



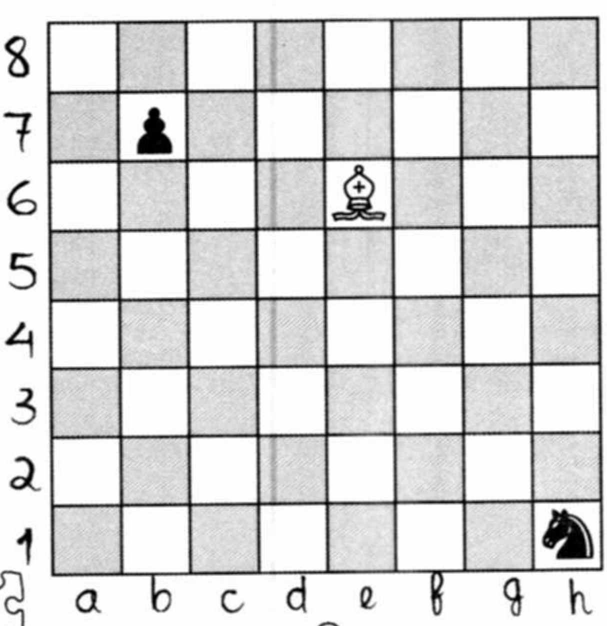
۲



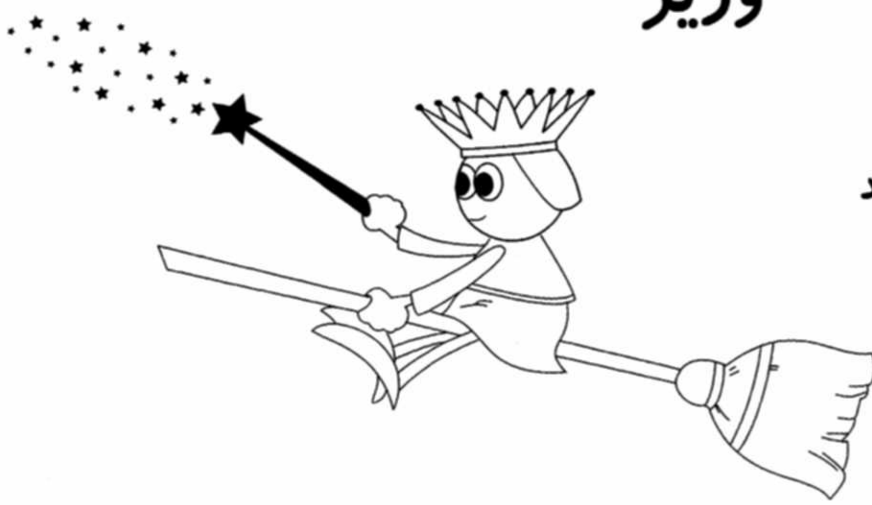
۳



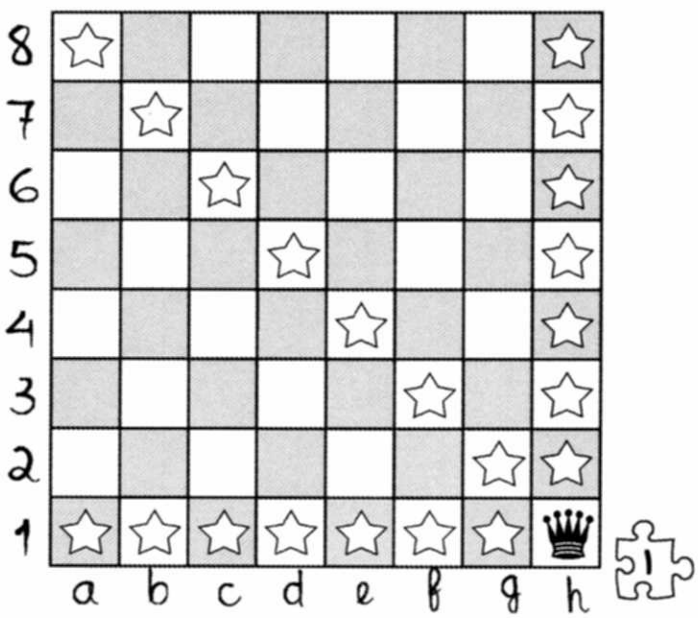
۴



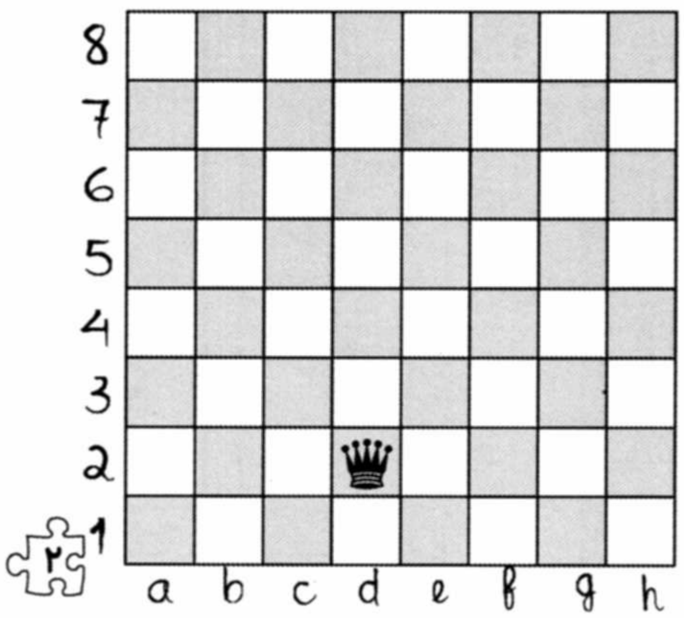
وزیر



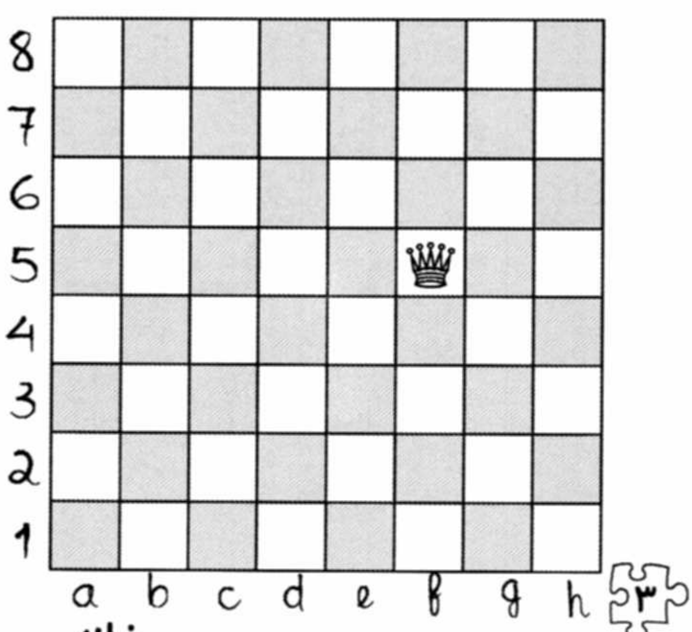
حساب کنید هر وزیر چند
خانه را زیرضرب دارد.
(مثل شکل شماره یک)



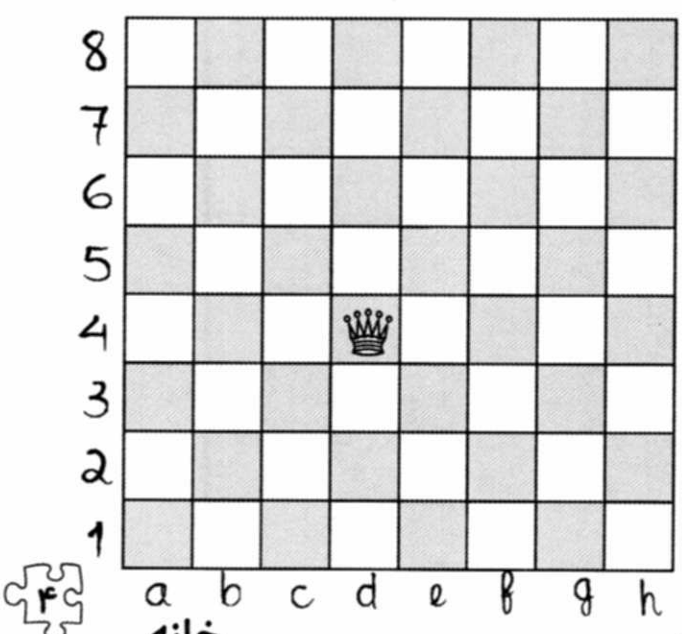
خانه..........



خانه..........



خانه..........



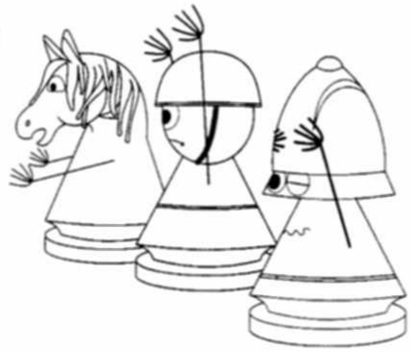
خانه..........

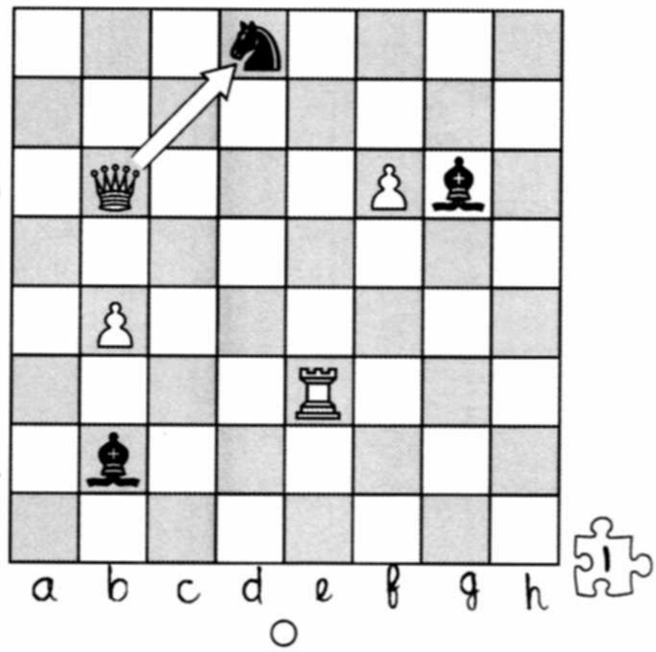
وزیر

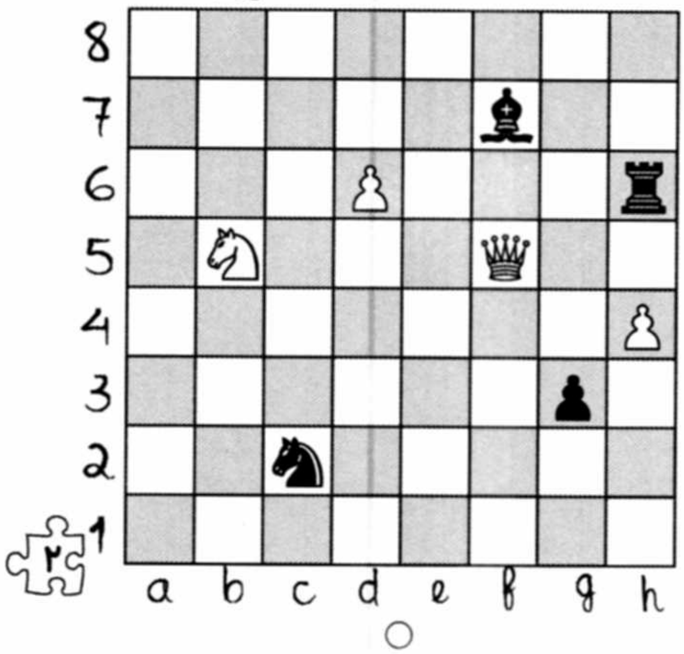
وزیر سفید کدام مهره‌ها را می‌تواند بزند؟ با کشیدن فلش نشان دهید.

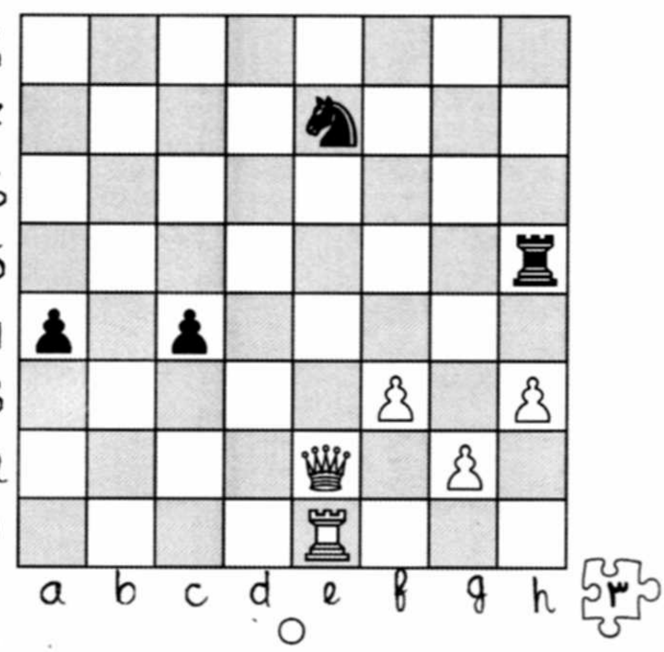
(مثل شکل شماره یک)

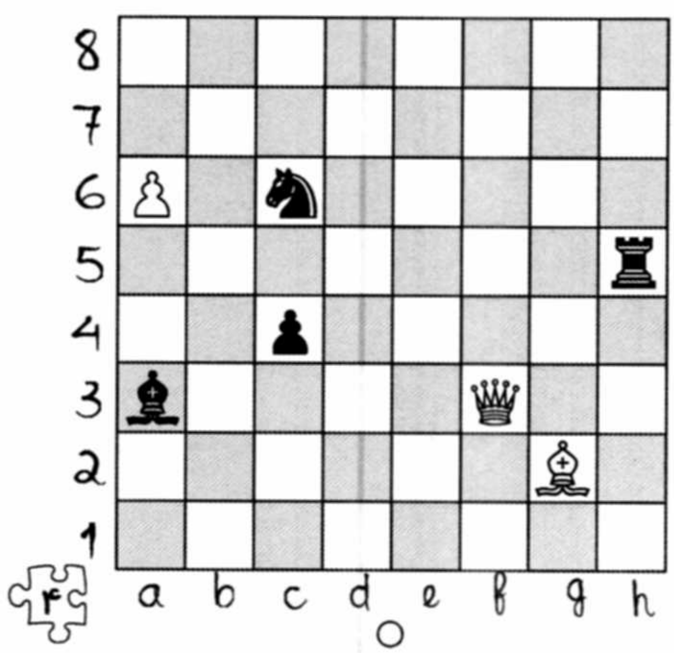




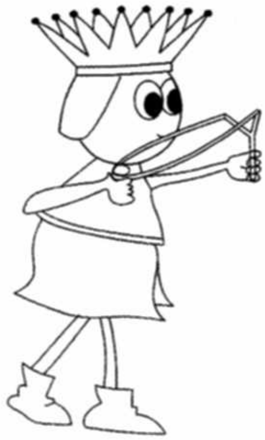








وزیر



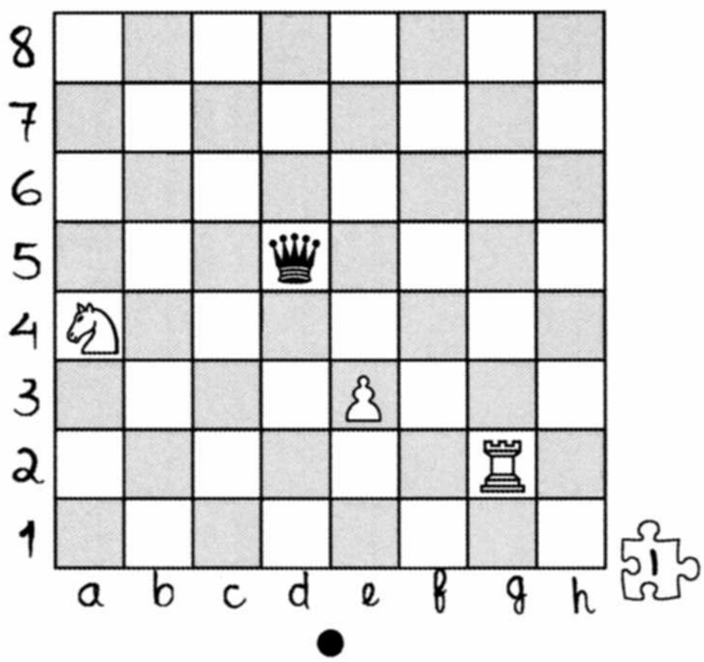


وزیر سیاه کدام مهره‌ها را

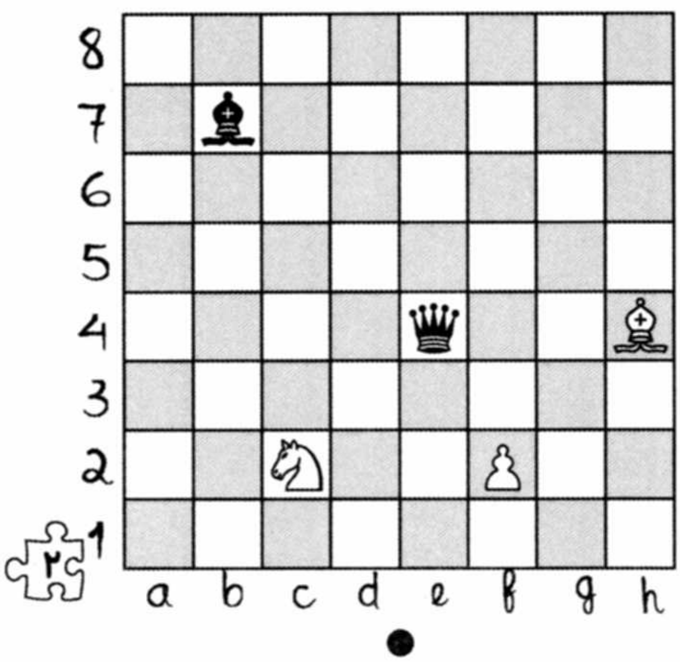
می‌تواند بزند؟

با کشیدن فلش

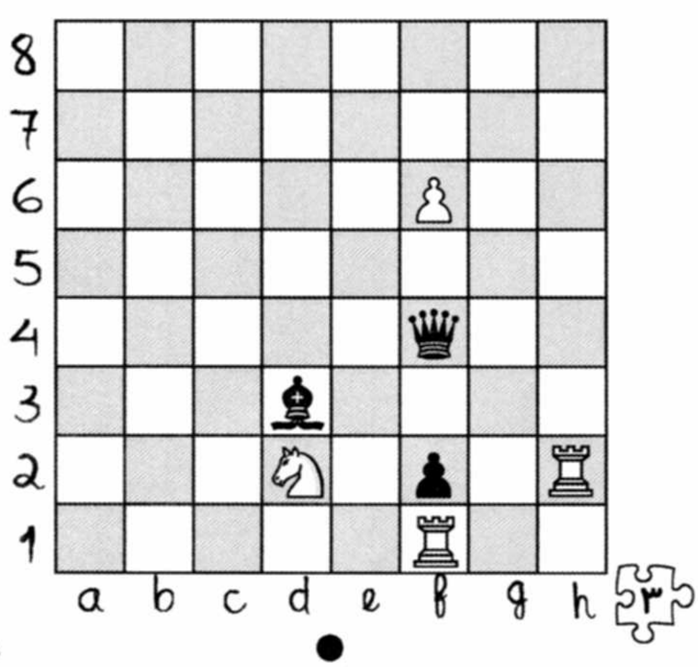
نشان دهید.



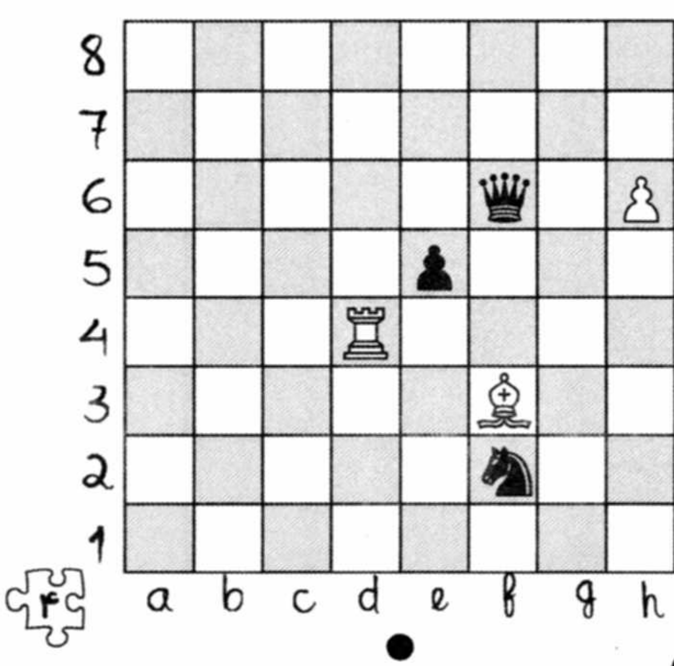
۱



۲



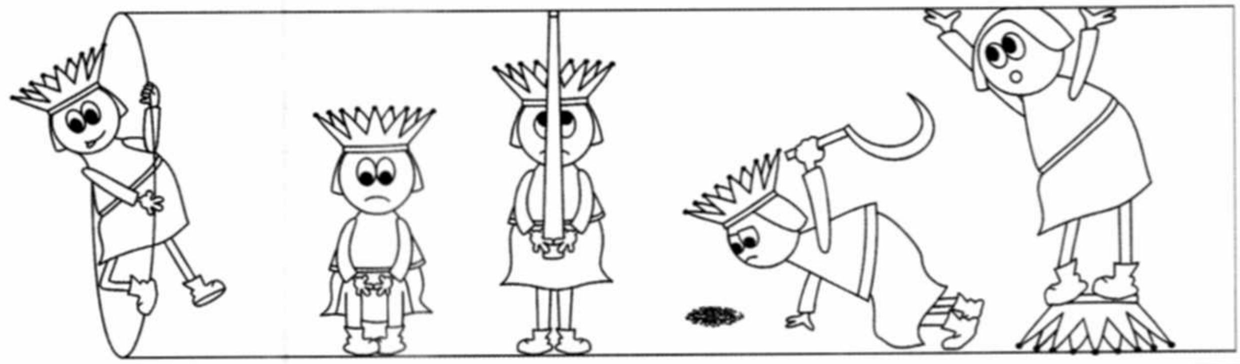
۳

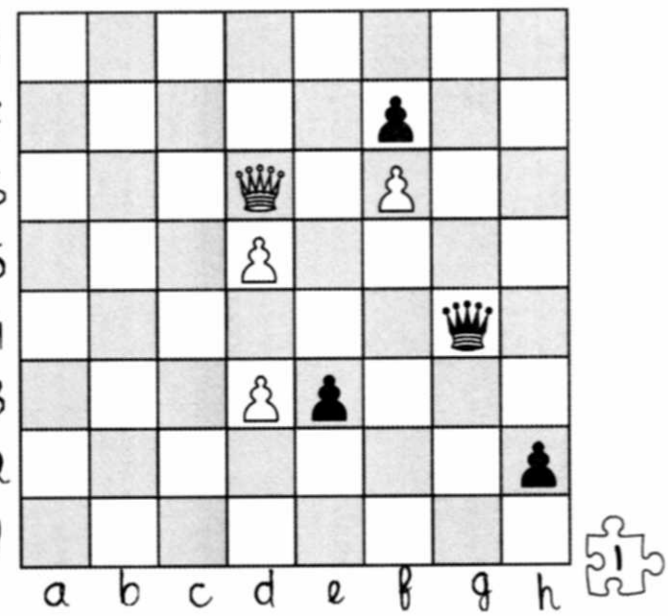


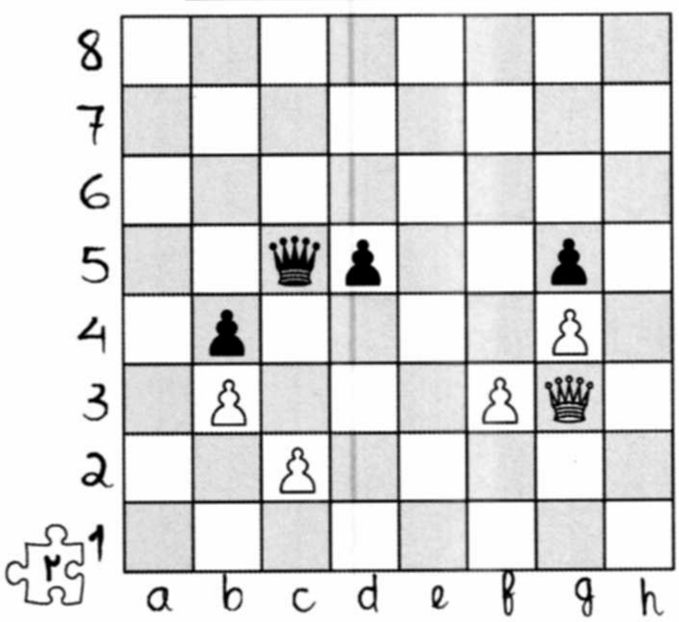
۴

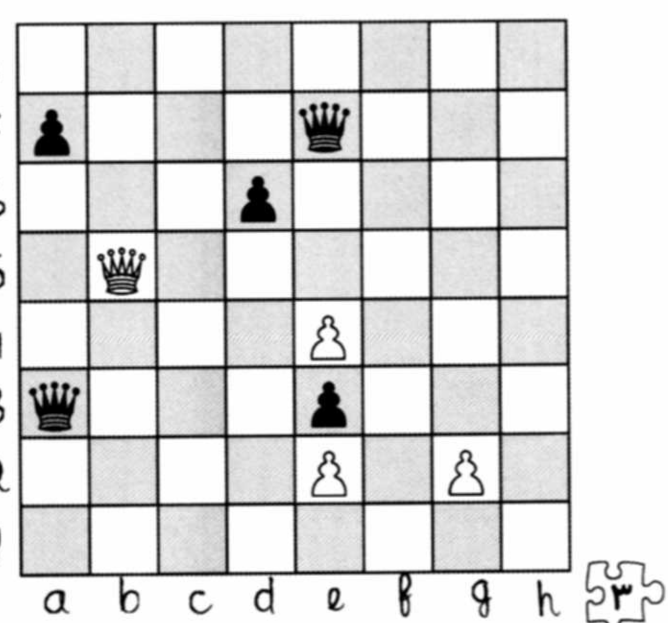
وزیر

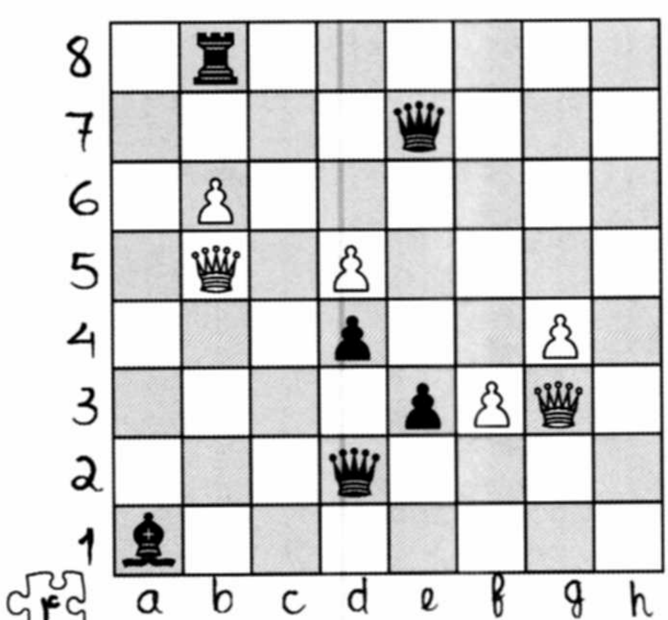
کدام وزیر می‌تواند مهره‌ای را در صفحه بزند. حرکت را نشان دهید.



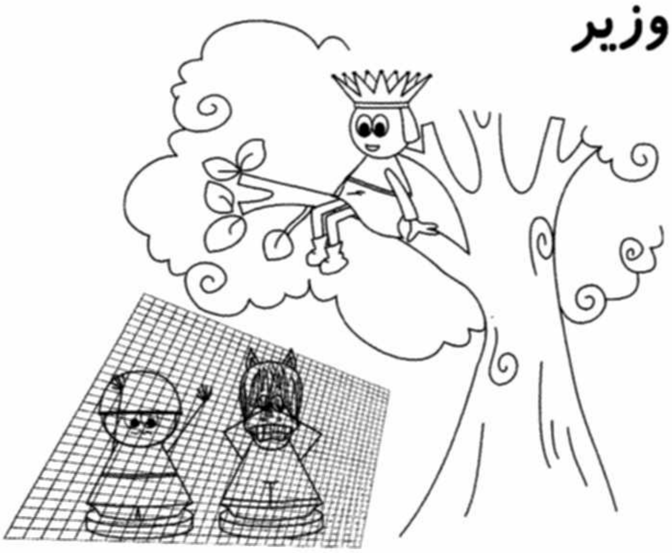






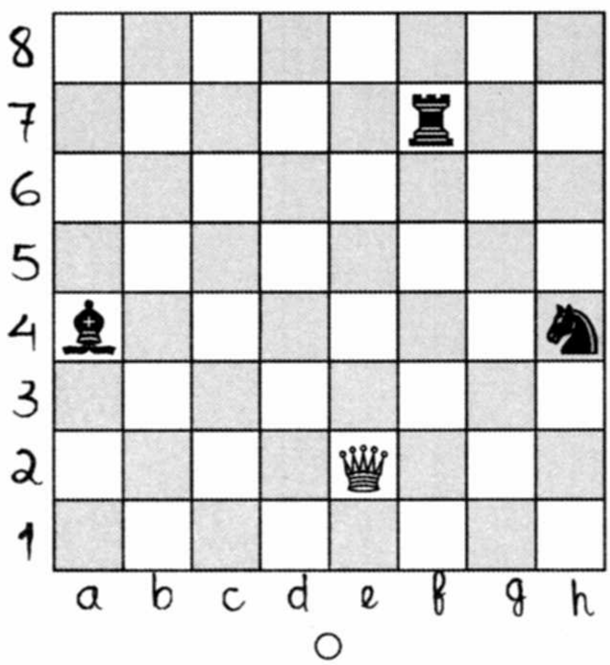


وزیر

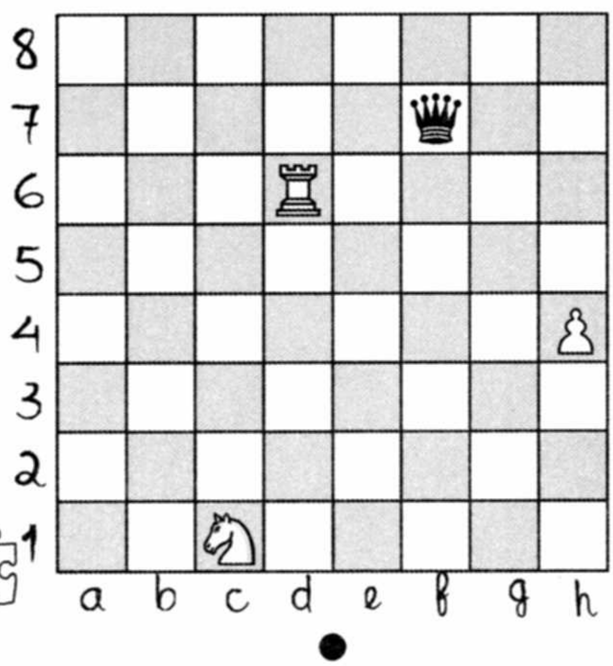


وزیر را به خانه‌ای ببرید که همه‌ی مهره‌ها را زیرضرب داشته باشد.

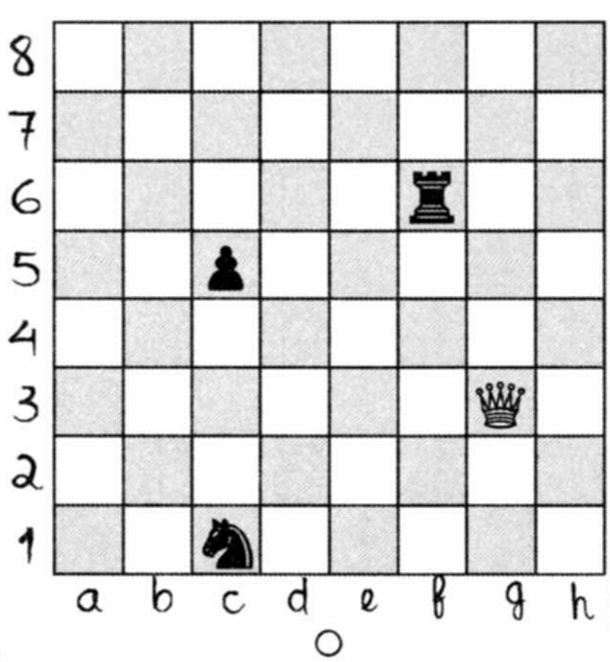
۱



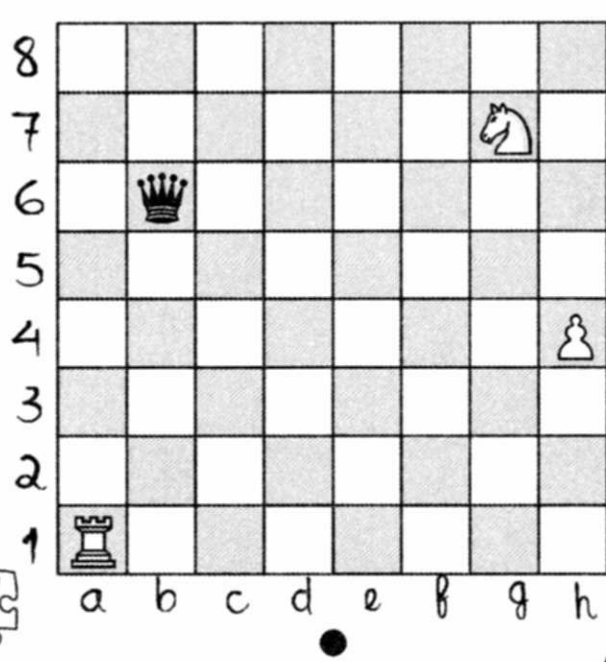
۲



۳



۴



شاه

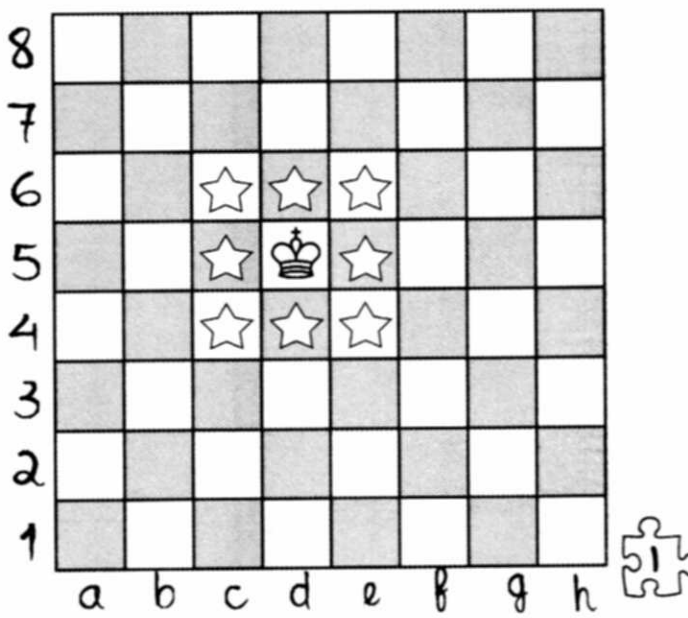
حساب کنید هر شاه به چند خانه می‌تواند

حرکت کند؟ (مثل شکل شماره یک)

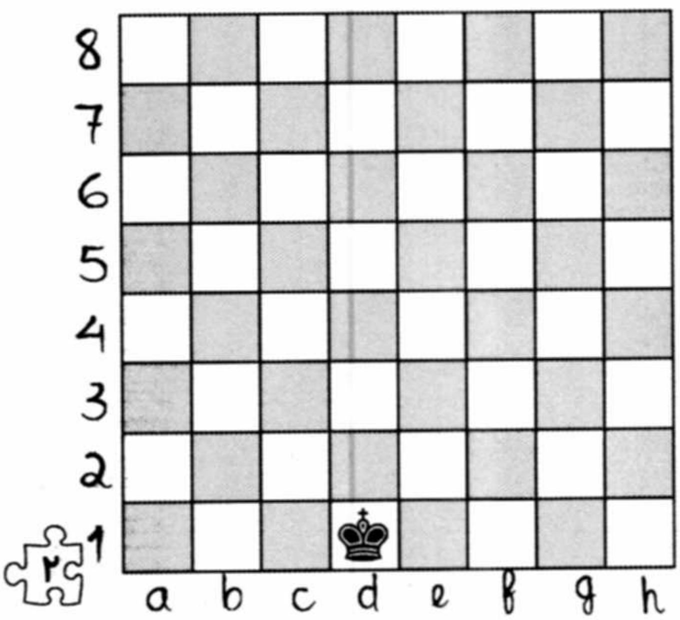




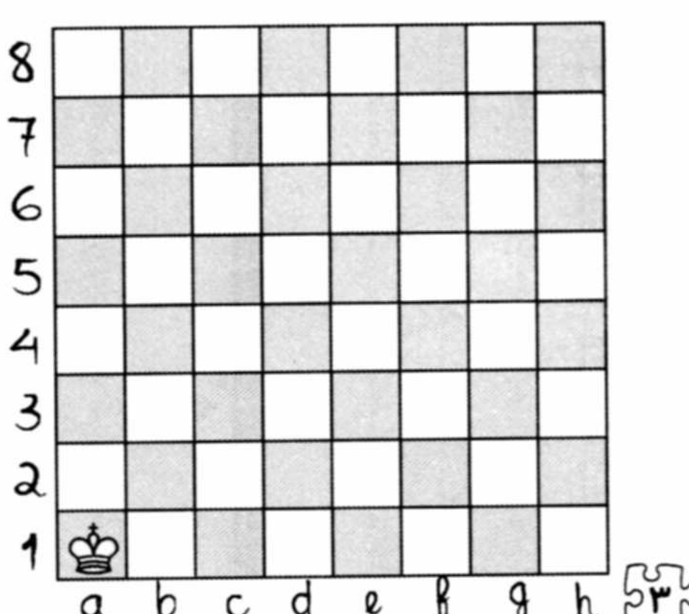




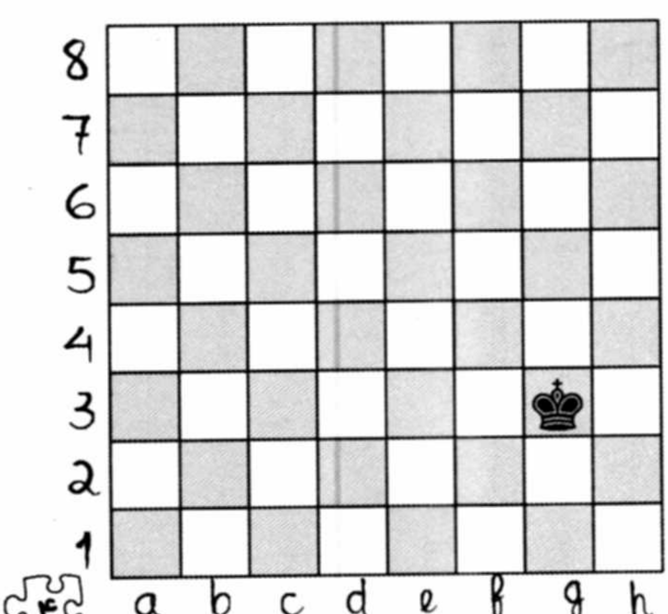
خانه..........



خانه..........



خانه..........



خانه..........

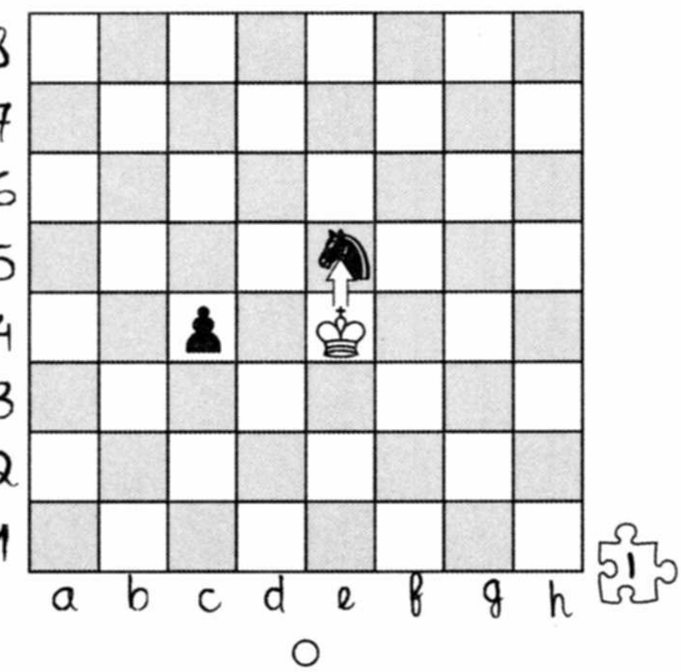
شاه

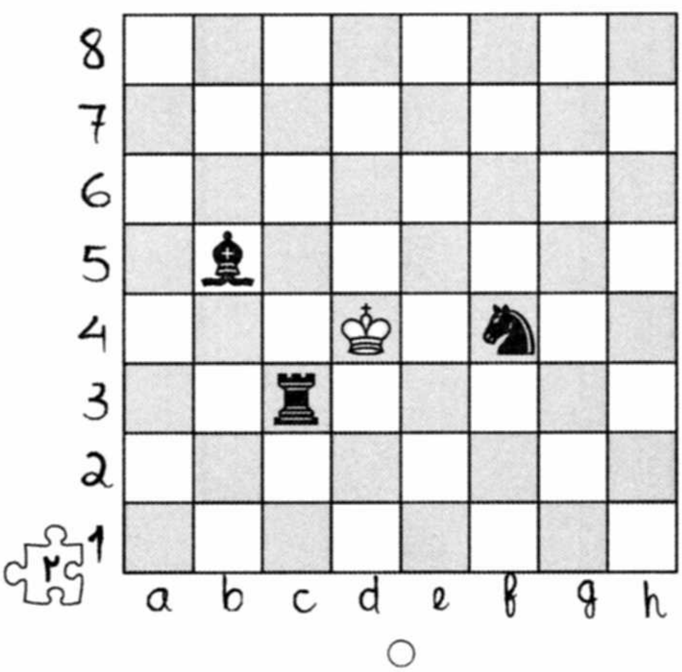
شاه سفید کدام مهره را می‌تواند بزند؟

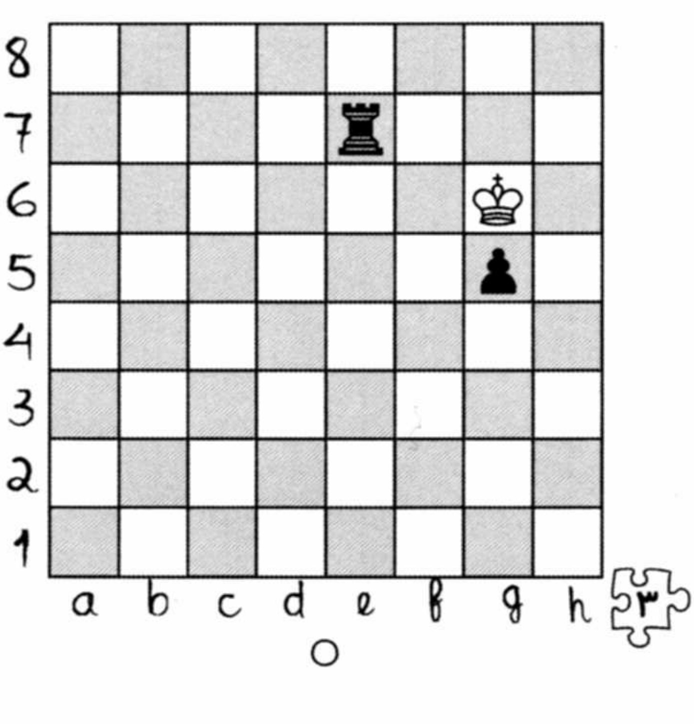
با کشیدن فلش نشان دهید.

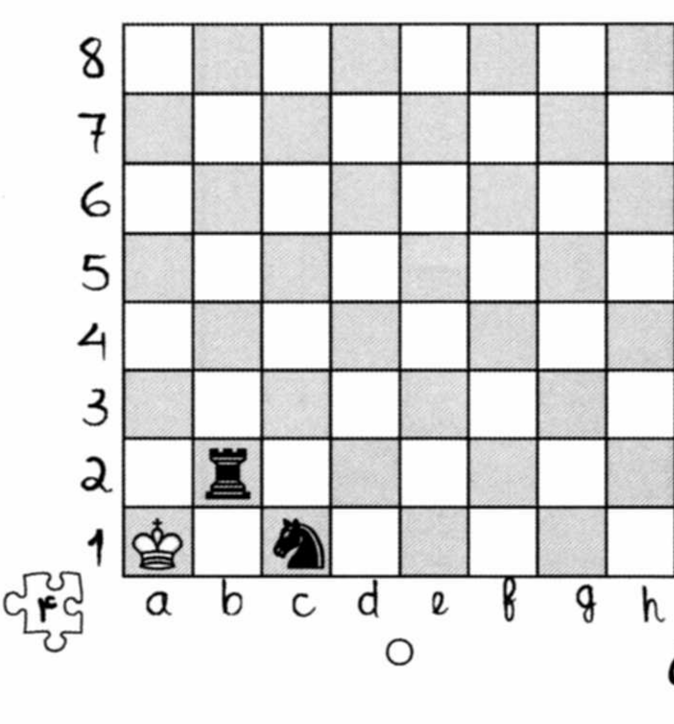
(مثل شکل شماره یک)







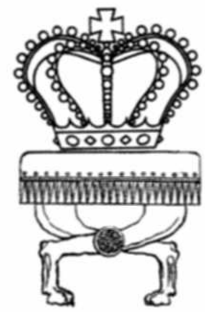


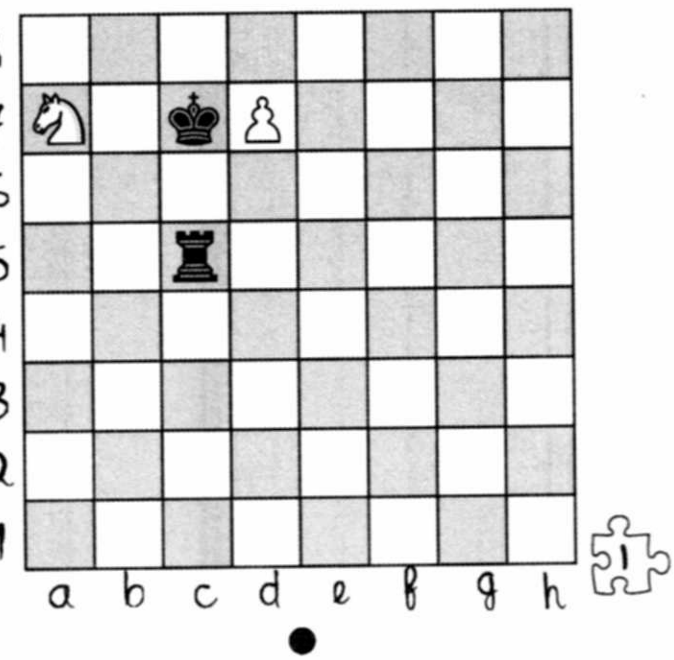


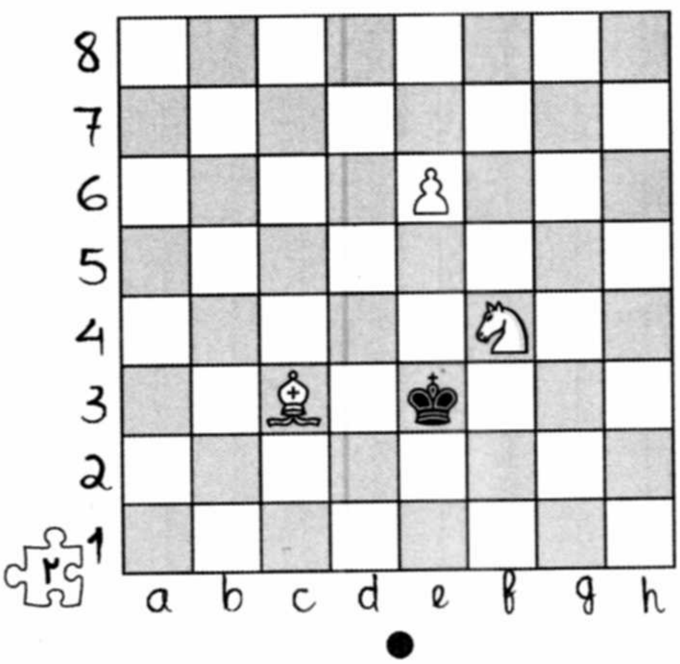
شاه

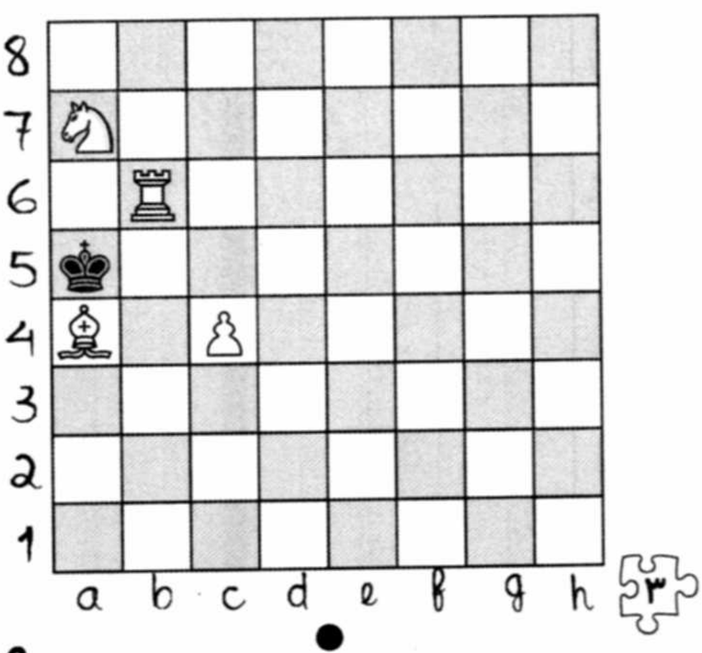


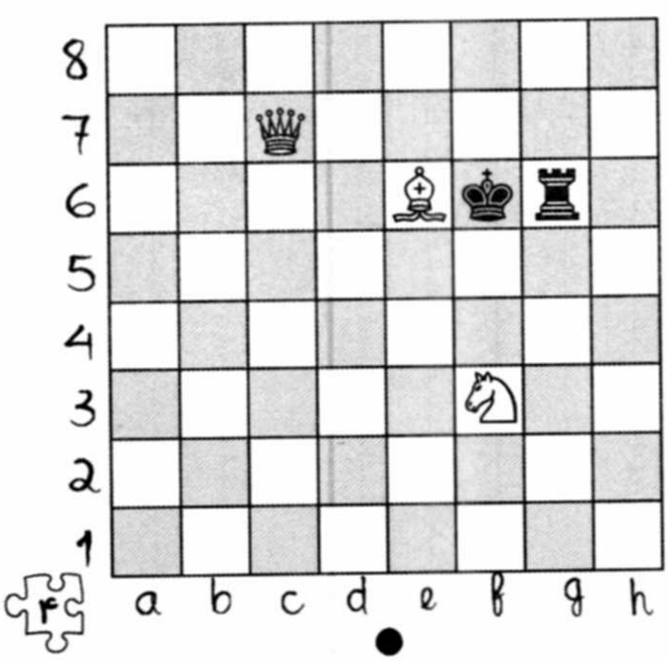
شاه سیاه کدام مهره‌ها را می‌تواند بزند؟



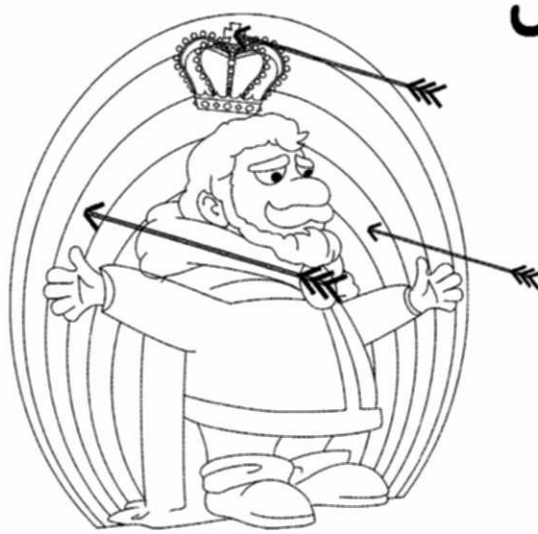






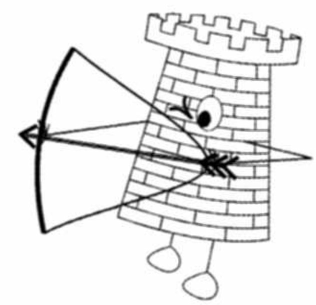


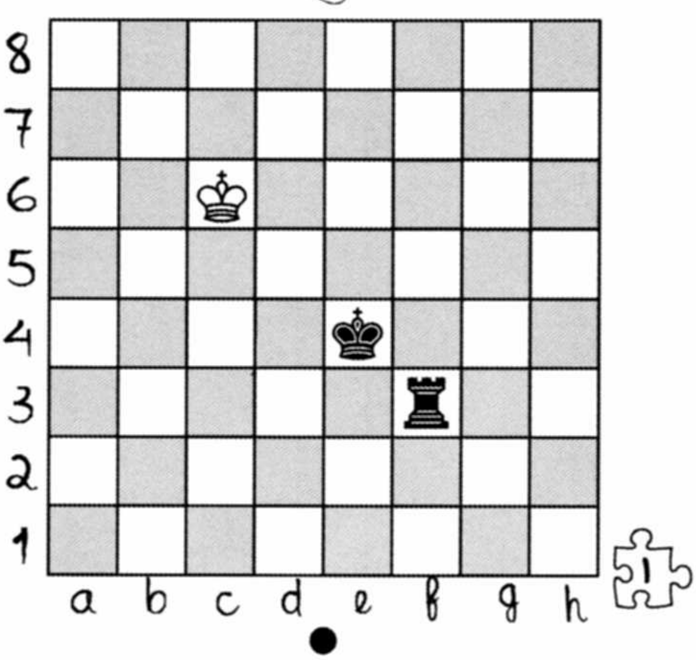
کیش

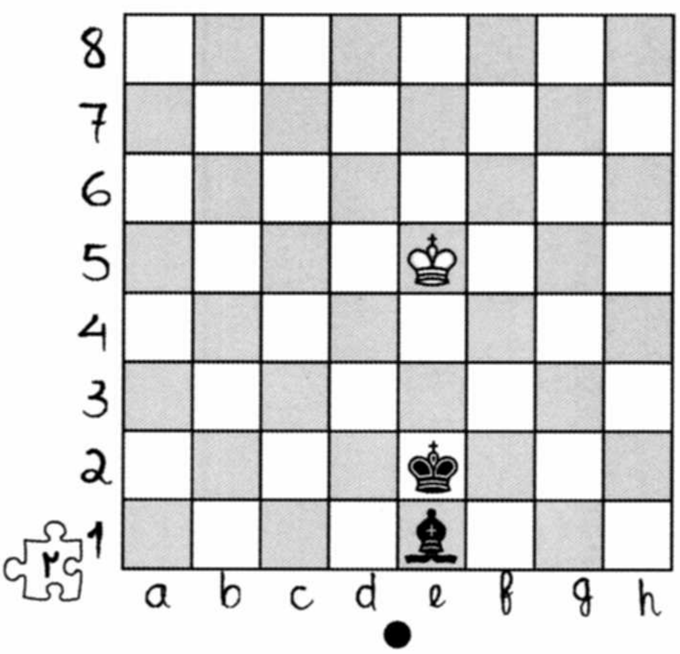


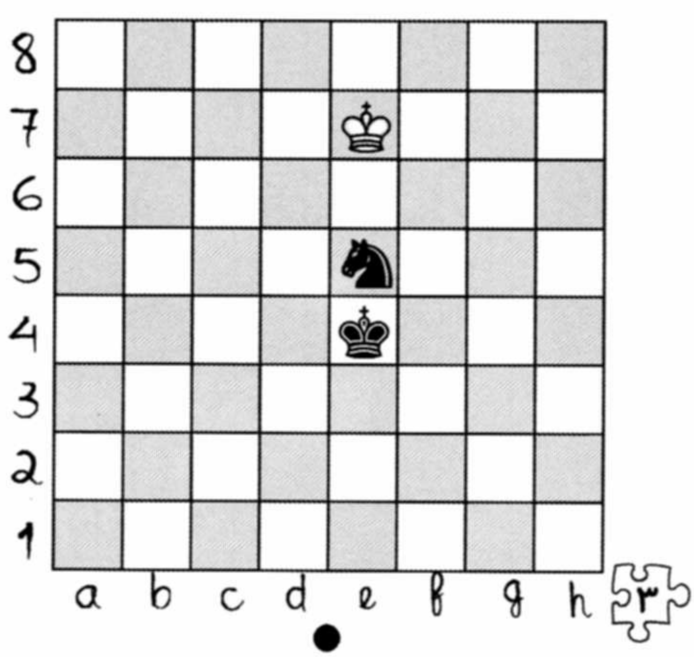
به شاه سفید کیش دهید.

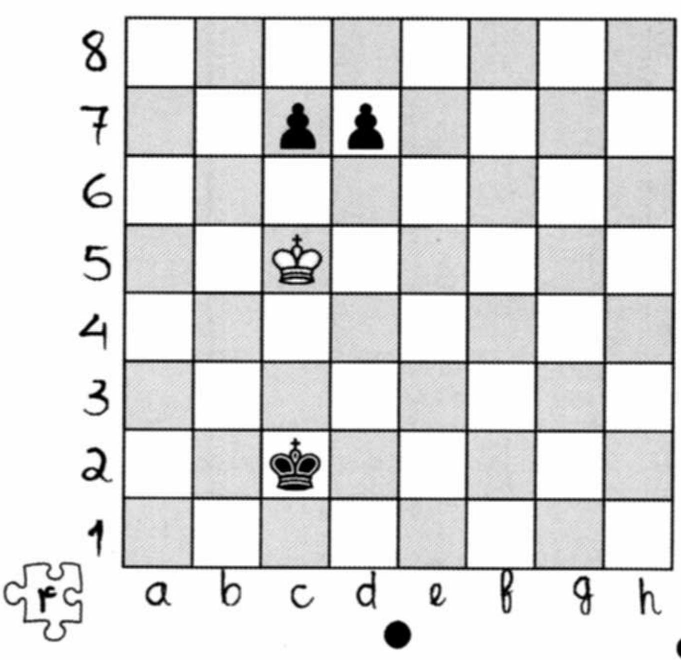
تمام کیش‌ها را پیدا کنید.











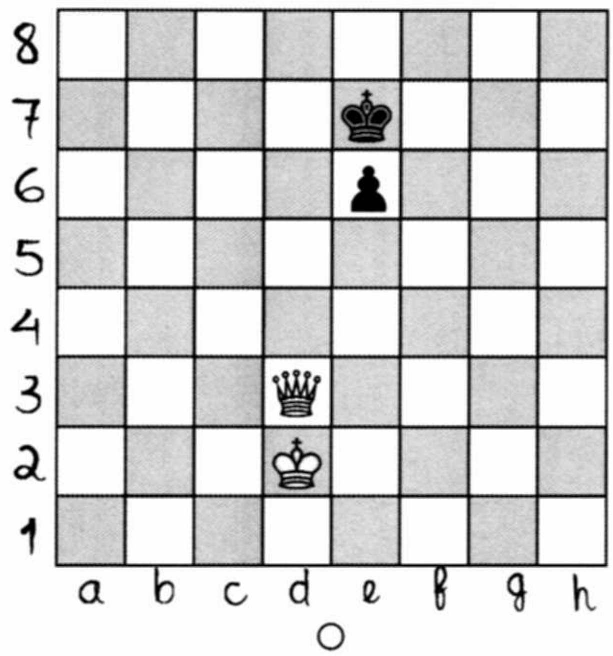
کیش



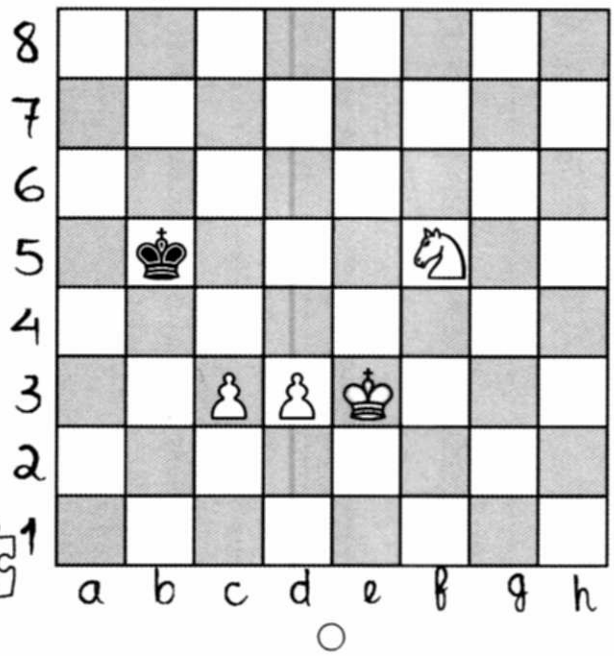
به شاه سیاه کیش دهید.

تمام کیش‌ها را پیدا کنید!

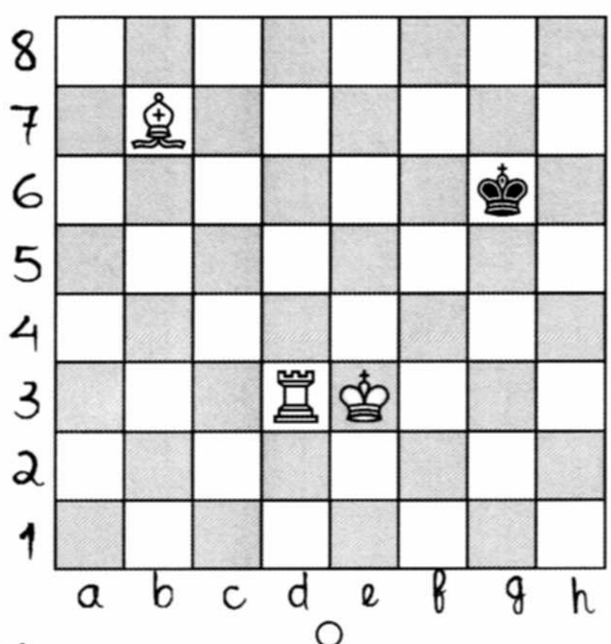
۱



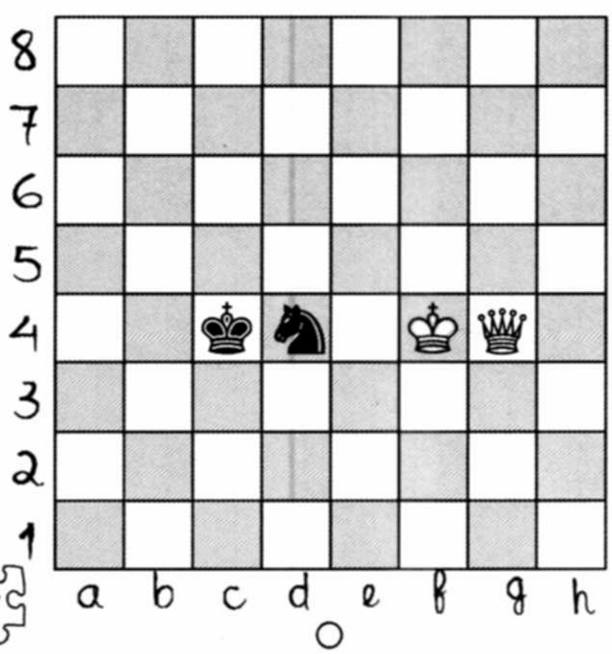
۲



۳



۴

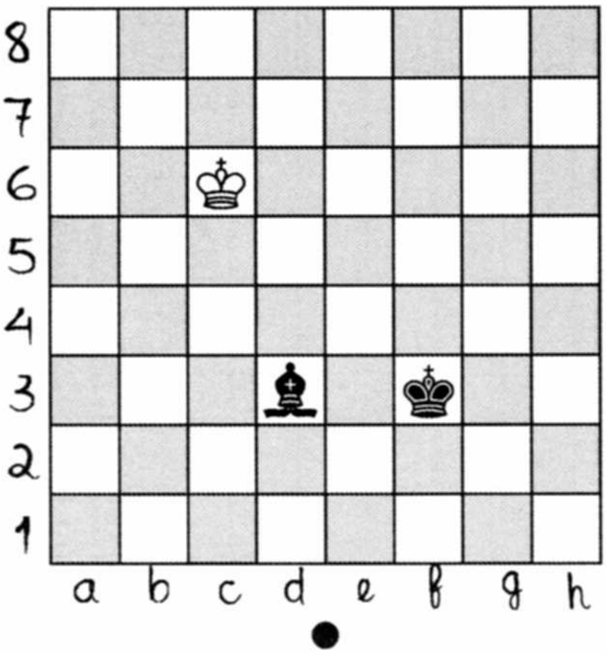


کیش

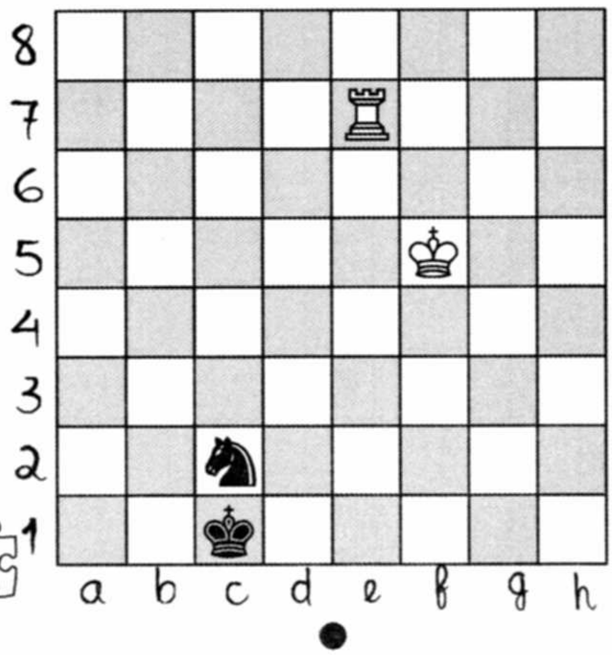


به شاه سفید طوری
کیش دهید که
مهره خودتان
زیرضرب نباشد!

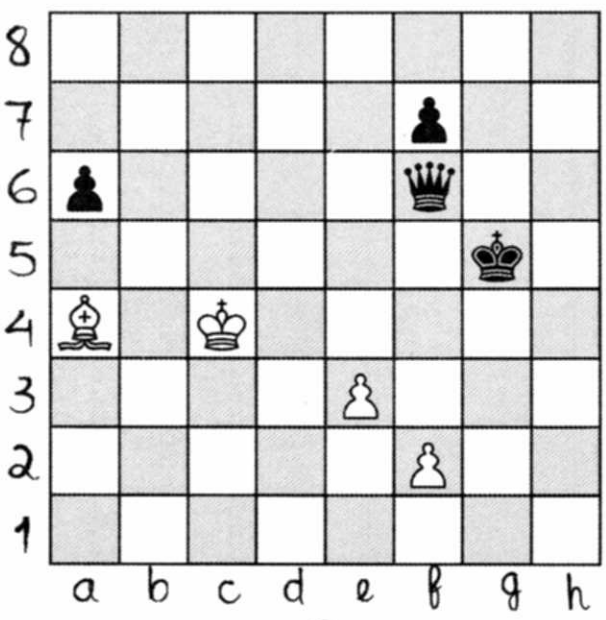
۱



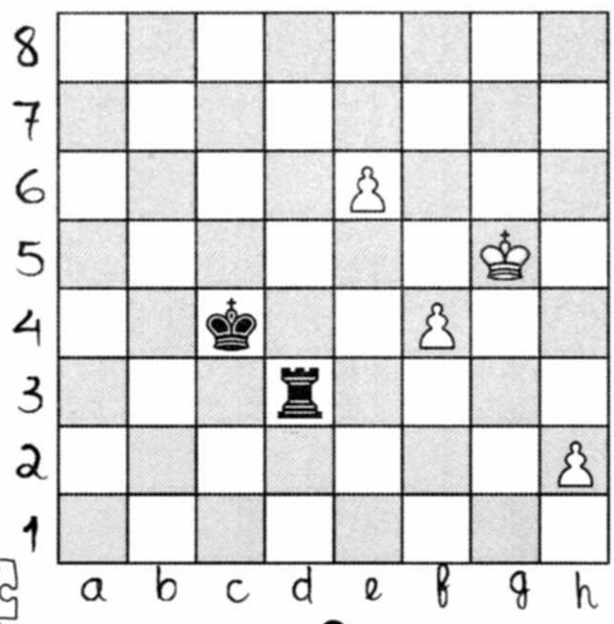
۲



۳



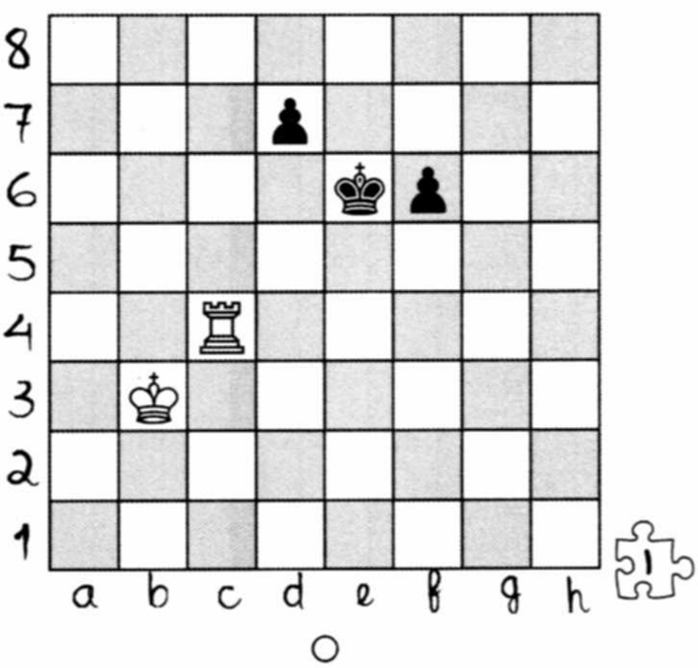
۴

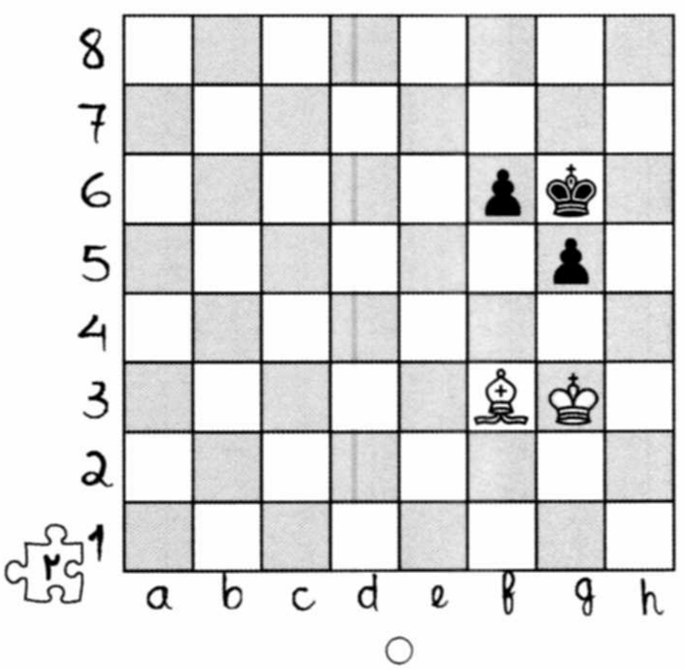


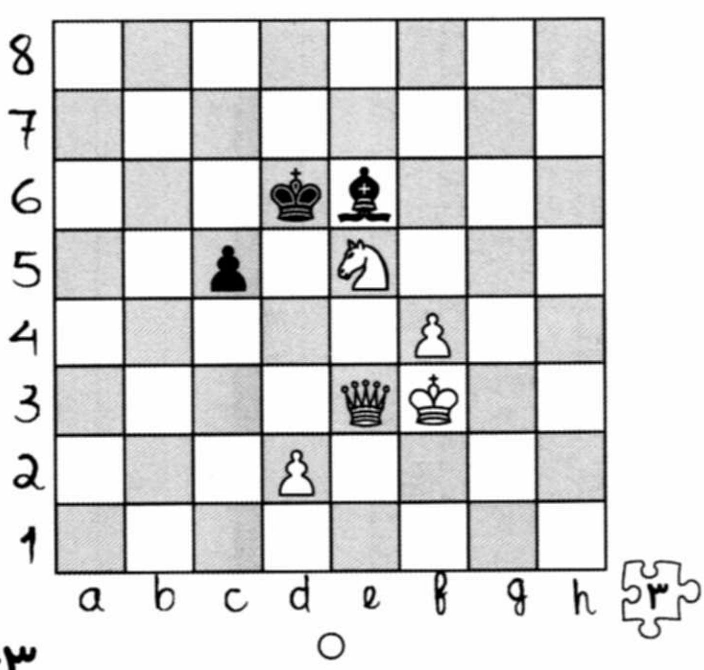
کیش

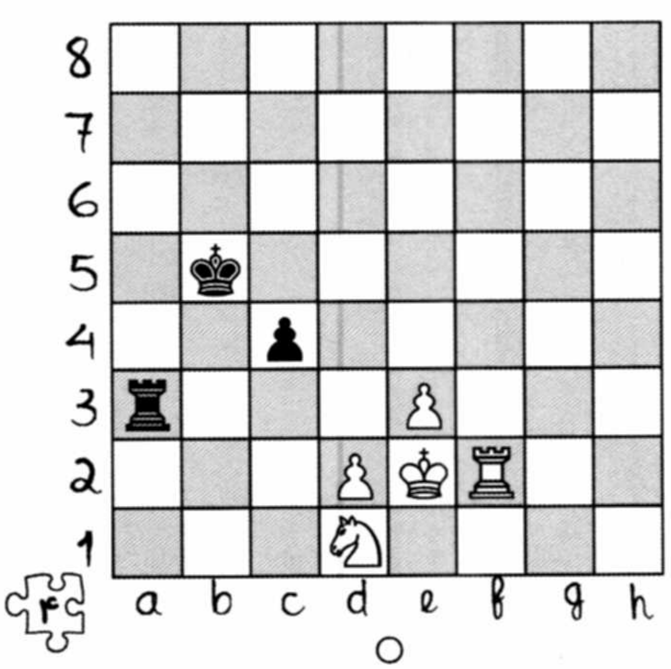
به شاه سیاه طوری
کیش دهید که
مهره خودتان
زیر ضرب نباشد.



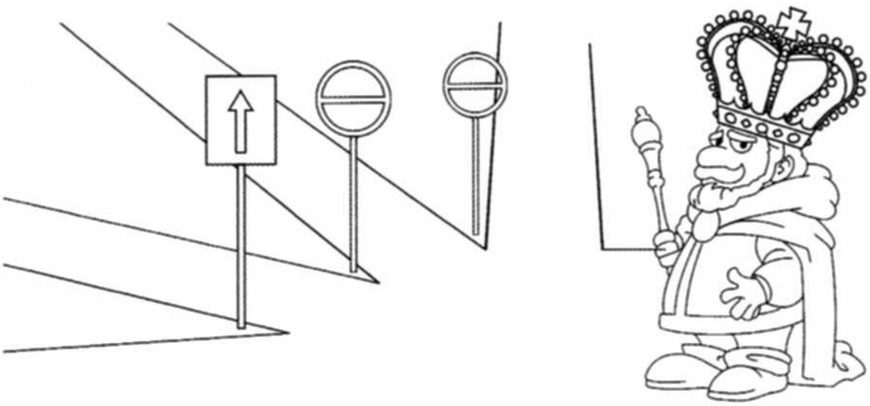






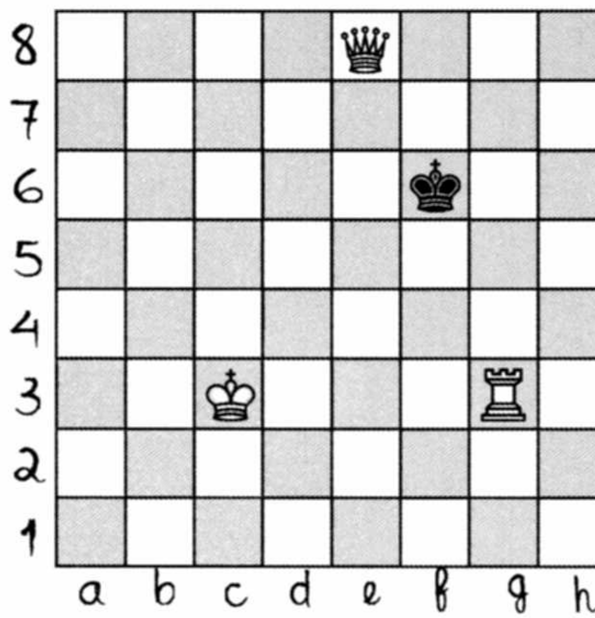


حرکت شاه

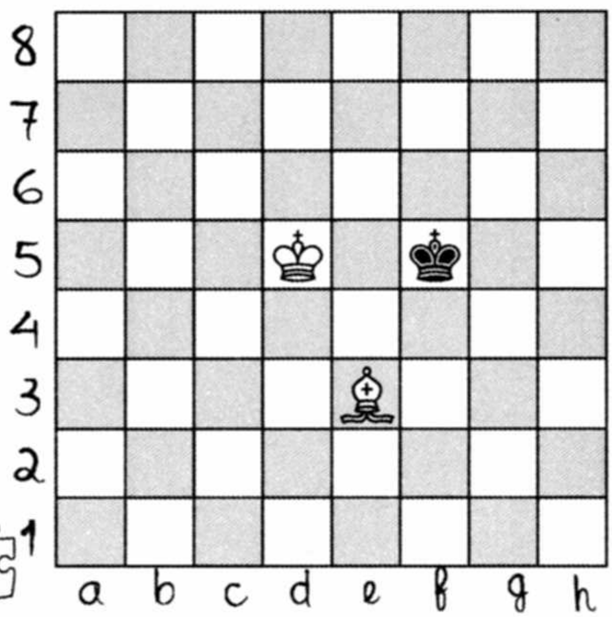


شاه سیاه به کدام خانه‌ها
می‌تواند برود؟
دقت کنید: شاه نمی‌تواند به
خانه‌ای برود که کیش شود!

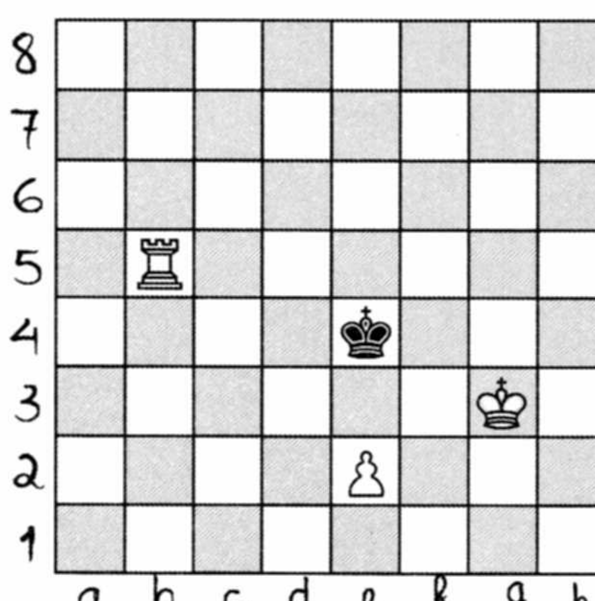
۱



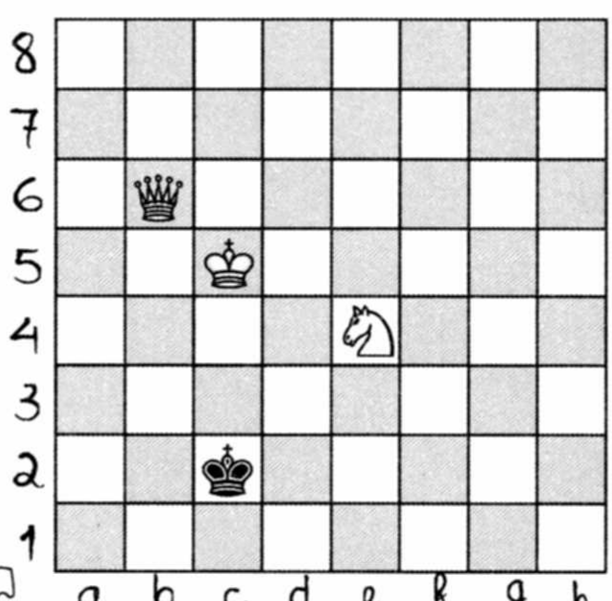
۲



۳



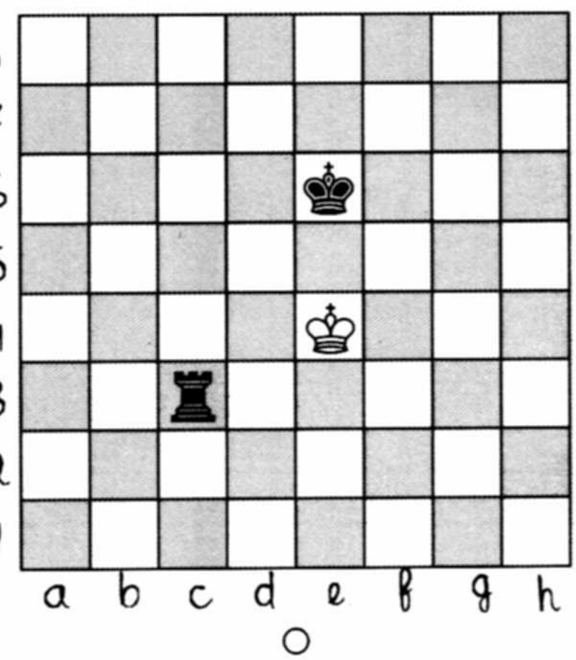
۴



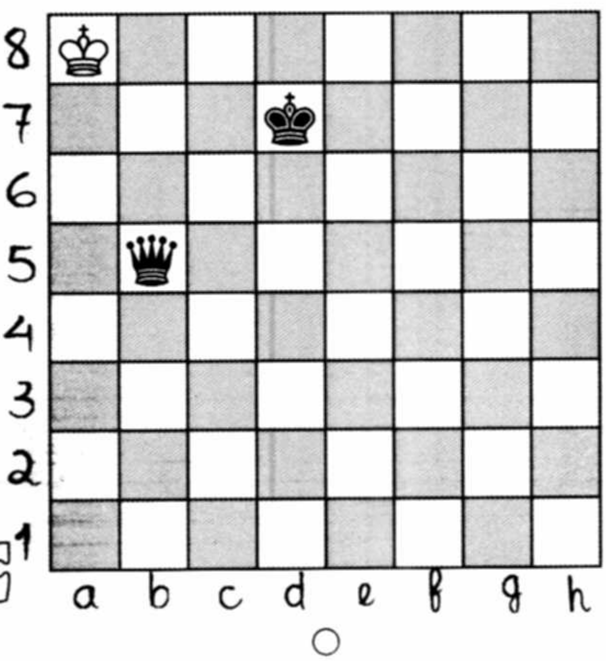
حرکت شاه



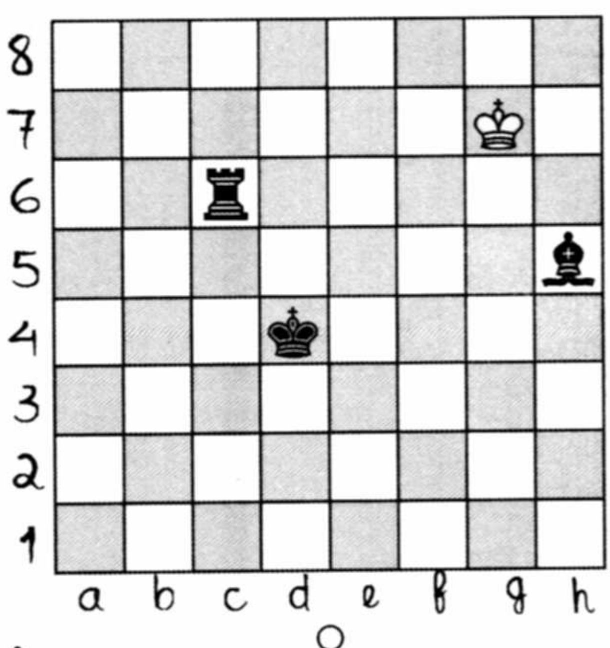
شاه سفید به
کدام خانه‌ها
می‌تواند برود؟



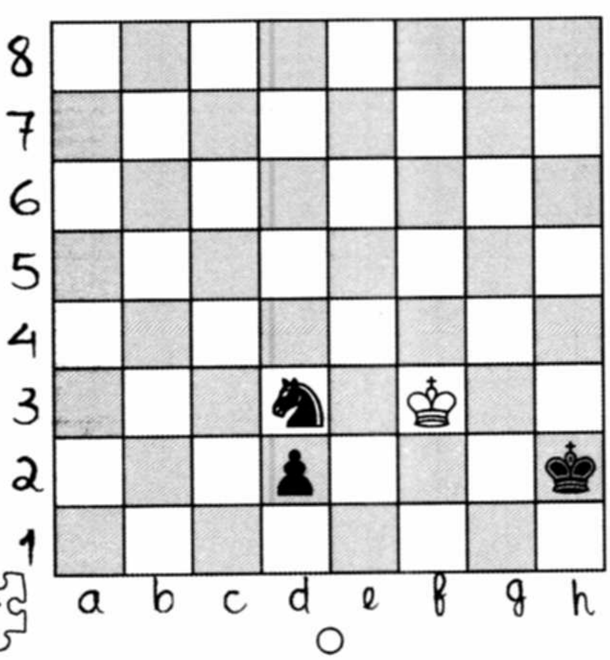
۱



۲

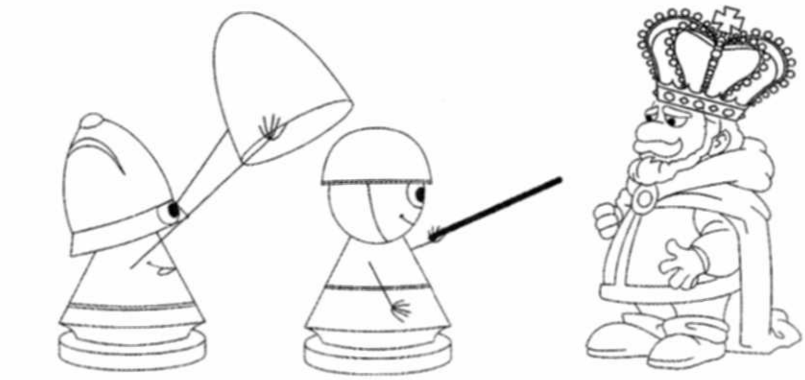


۳



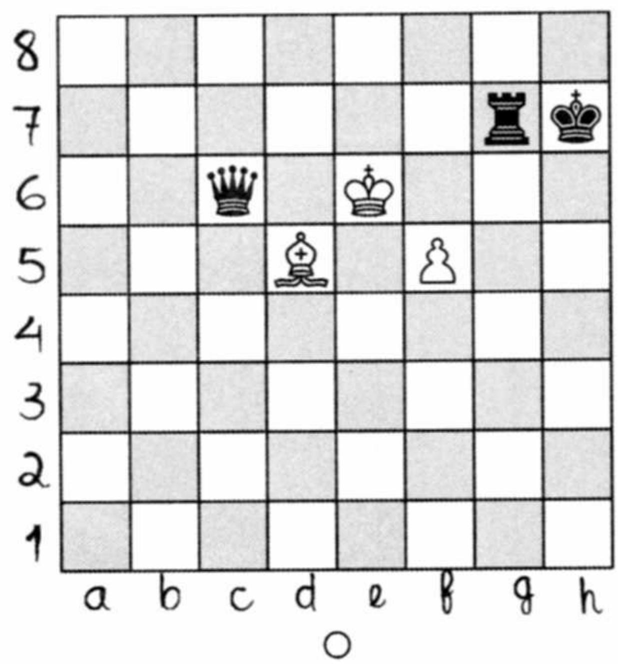
۴

رفع کیش

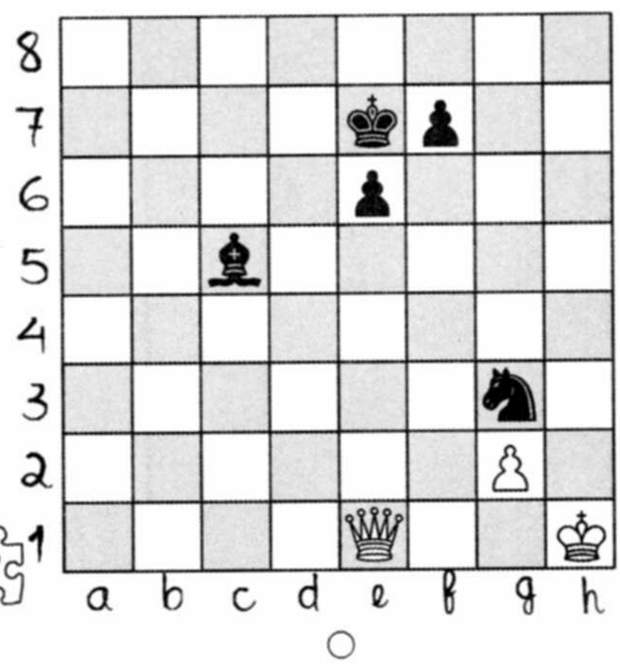


شاه سفید کیش شده است.
چگونه می‌تواند رفع کیش
کند؟ (بزن)
یادتان باشد که شاه را
نباید در حالـت کیش
باقی گذاشت.

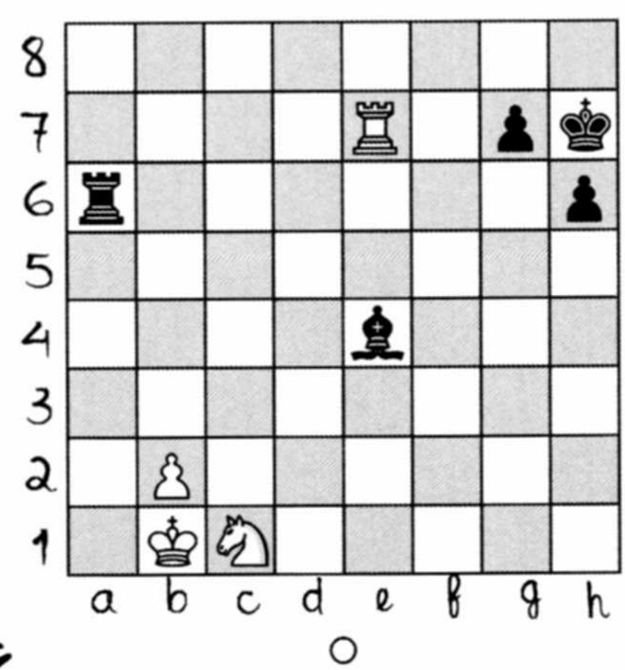
۱



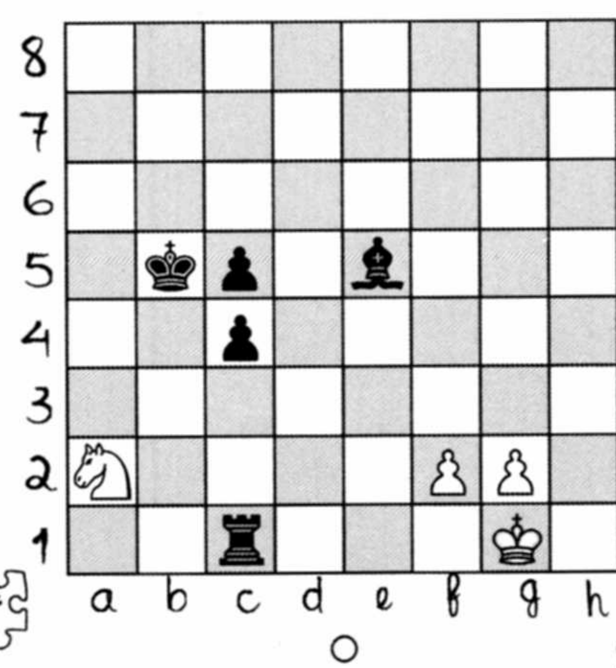
۲



۳



۴

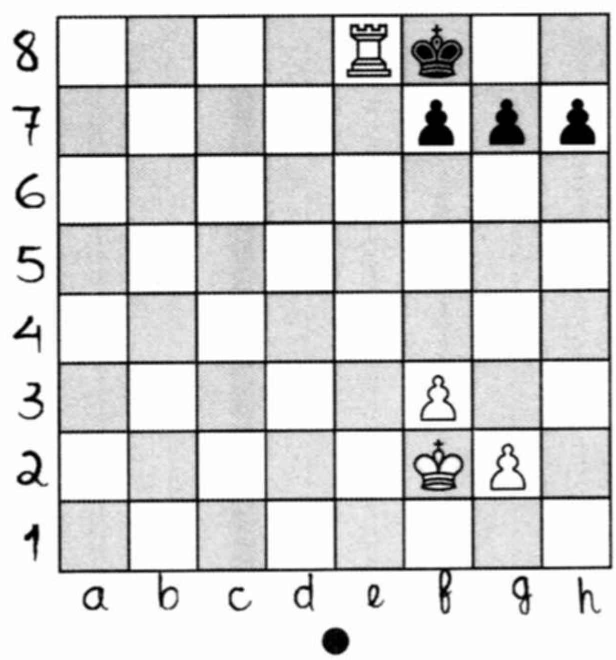


رفع کیش

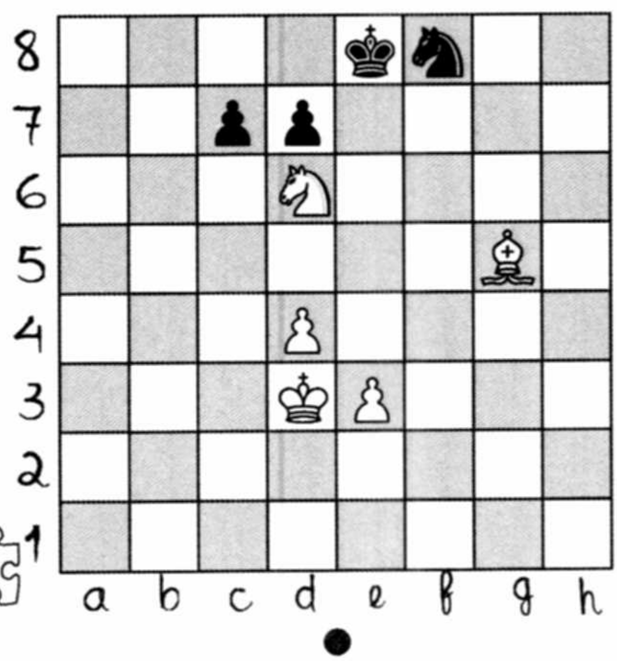


شاه سیاه کیش شده است.
چگونه می‌تواند رفع کیـش کند؟ (بزن)

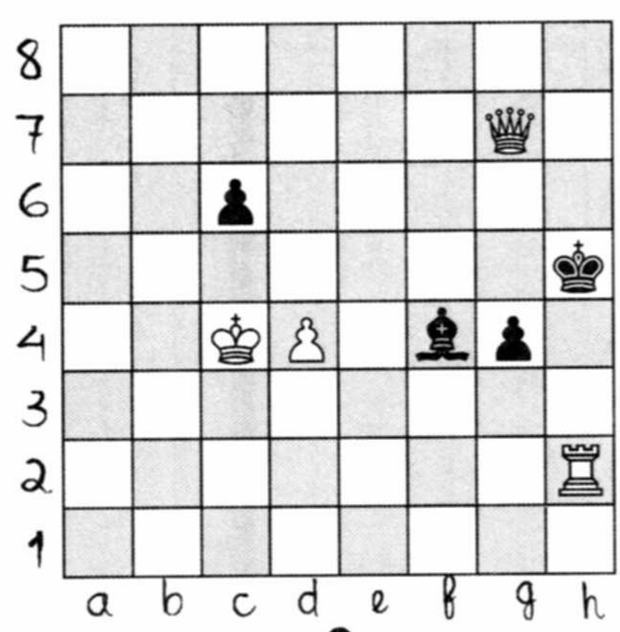
۱



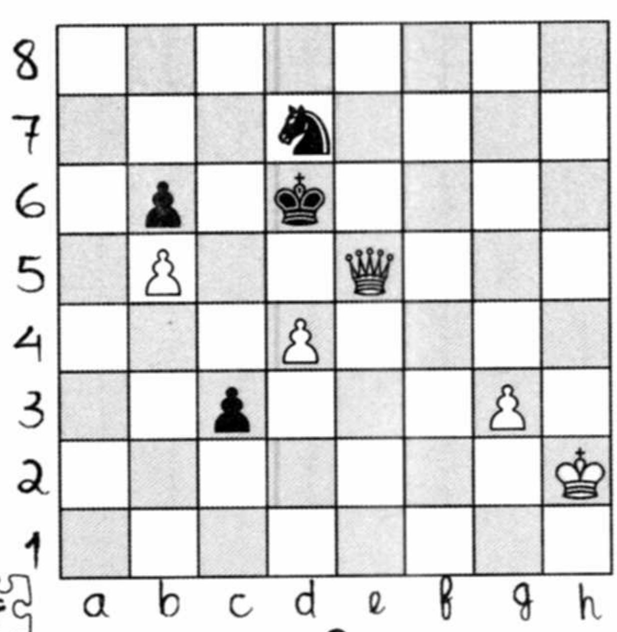
۲



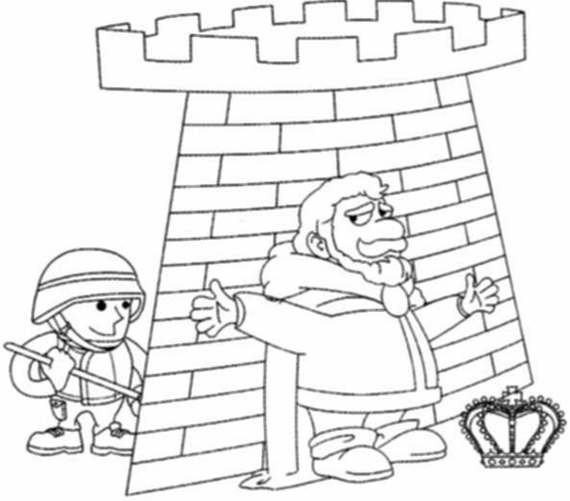
۳



۴



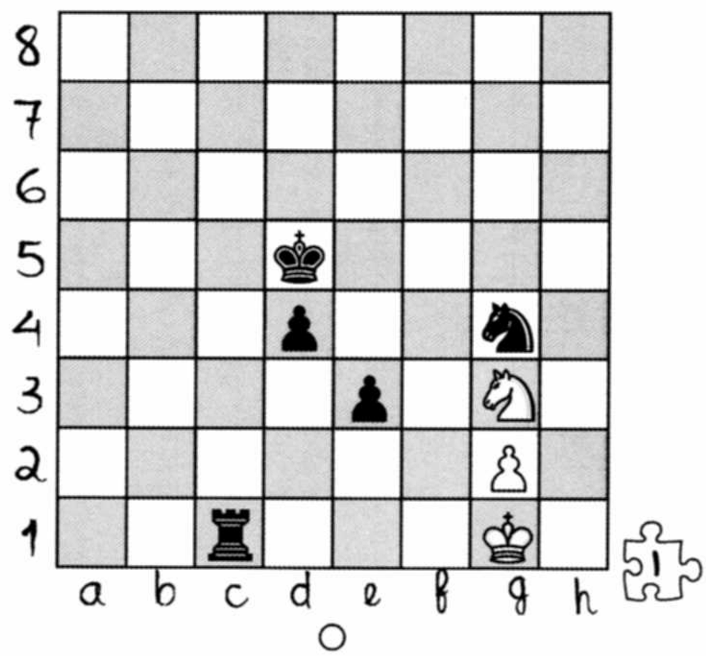
رفع کیش

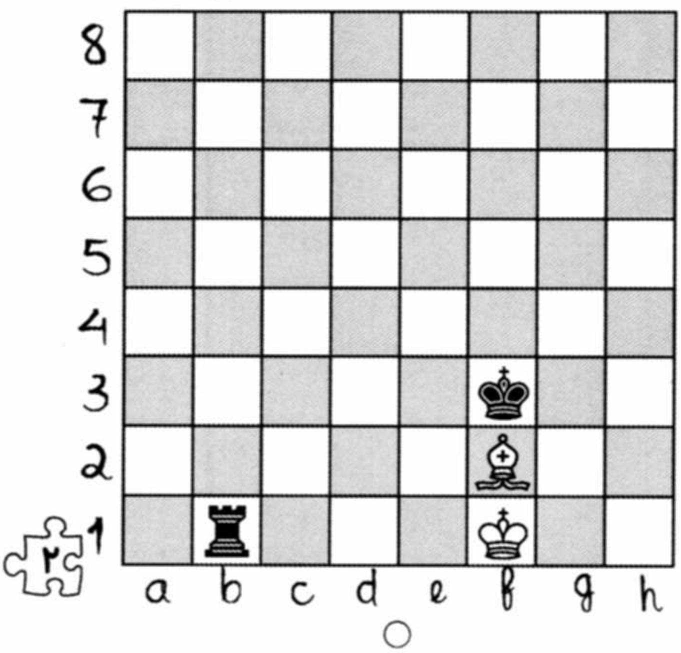


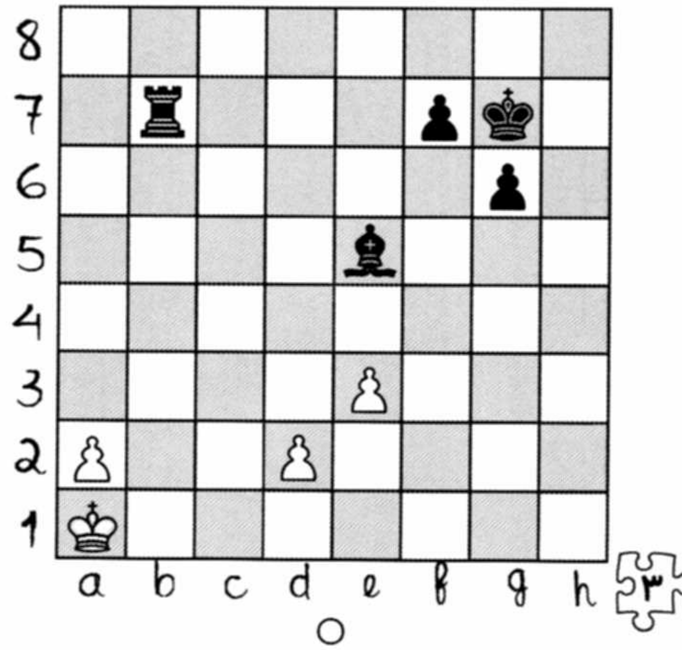
شاه سفید کیش شده است.

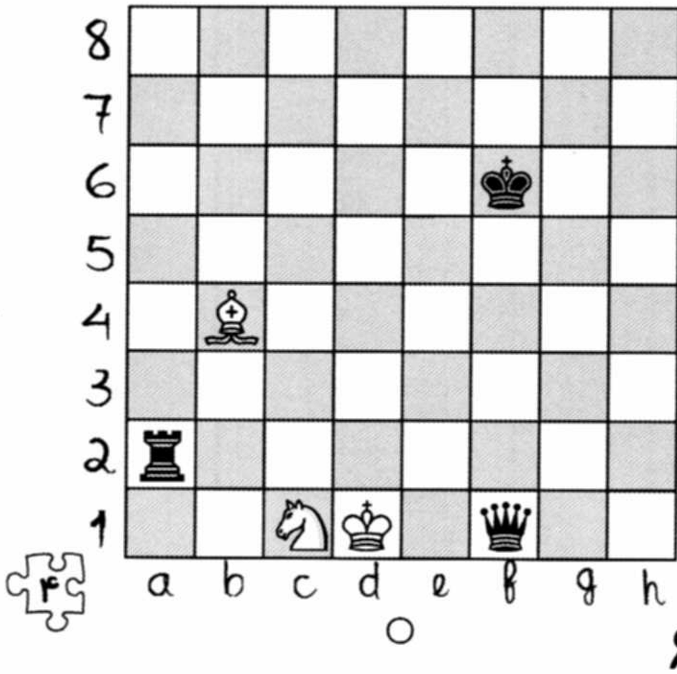
چگونه می‌تواند

رفع کیش کند؟ (ببند)

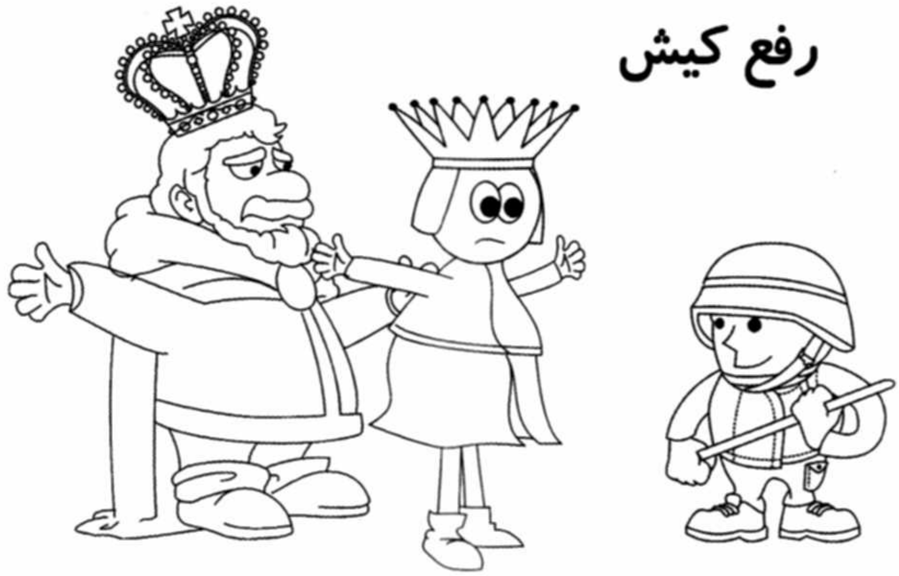




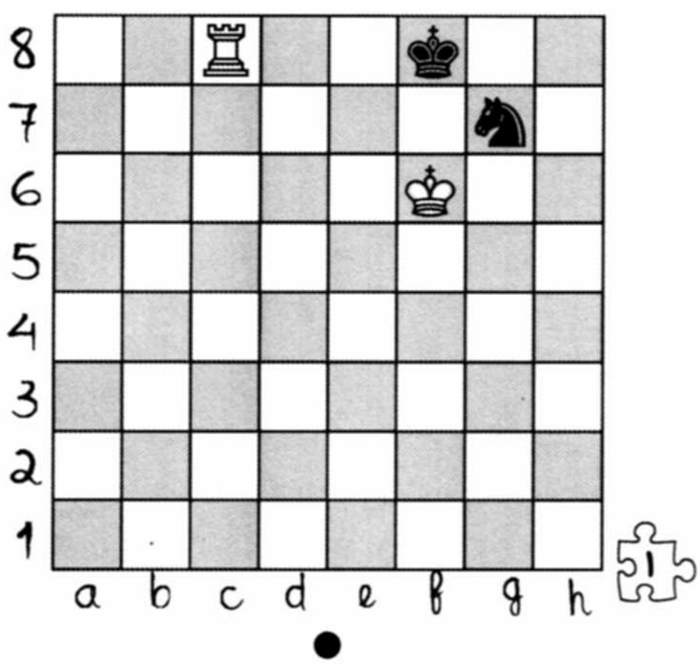


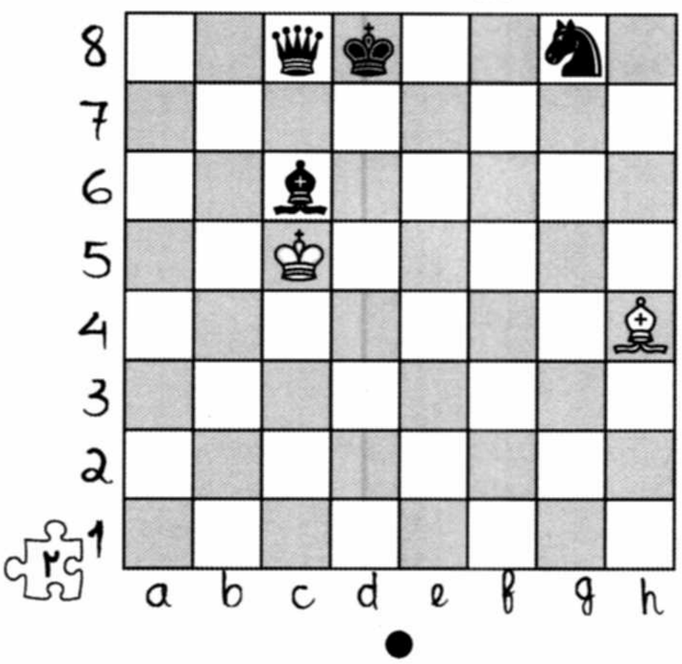


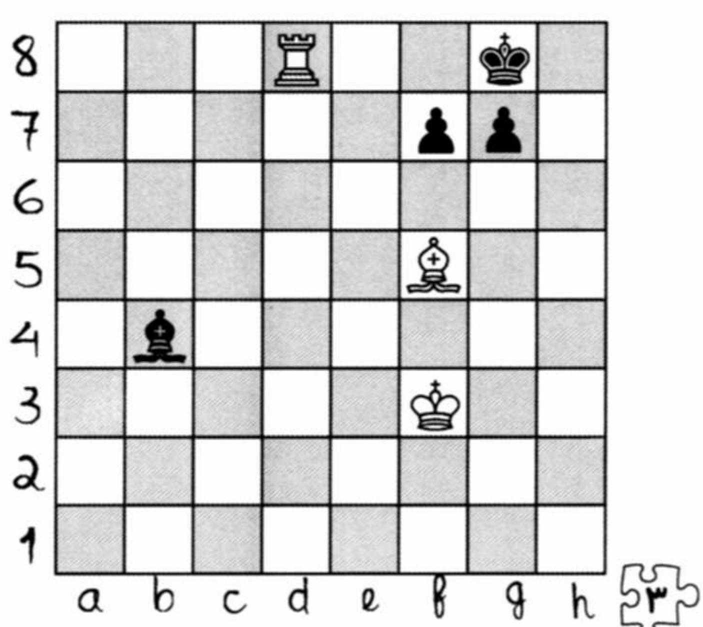
رفع کیش

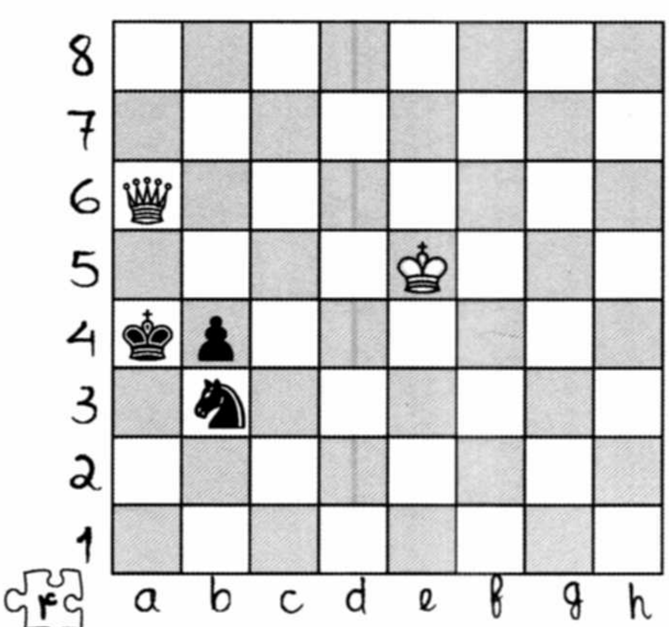


شاه سیاه کیش
شده است.
چگونه می‌تواند
رفع کیش کند؟
(ببند)









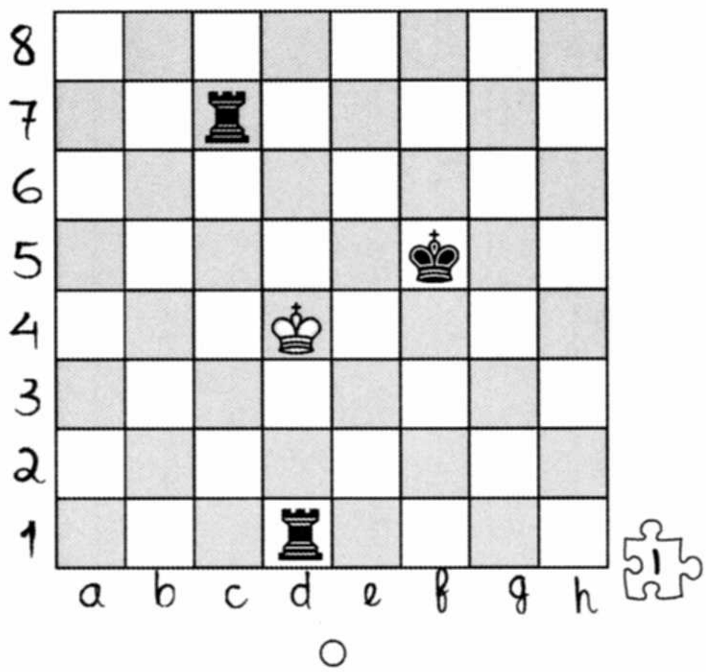
رفع کیش

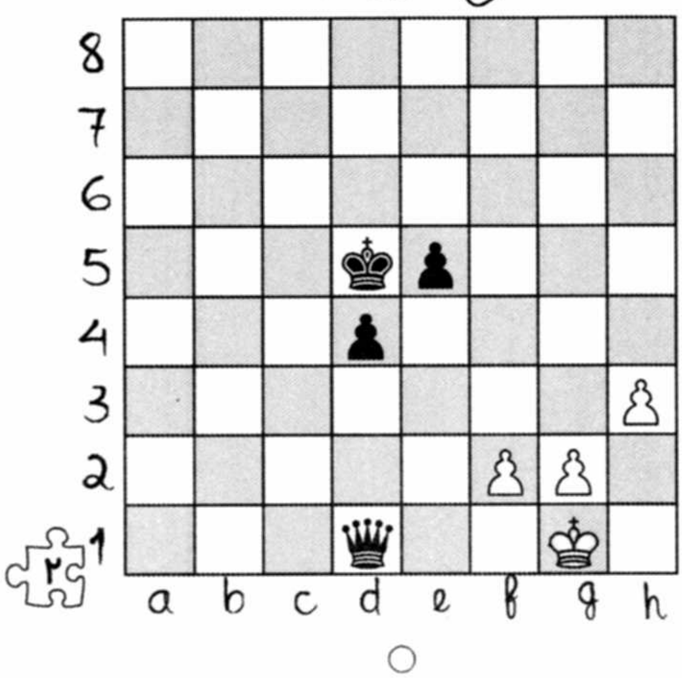


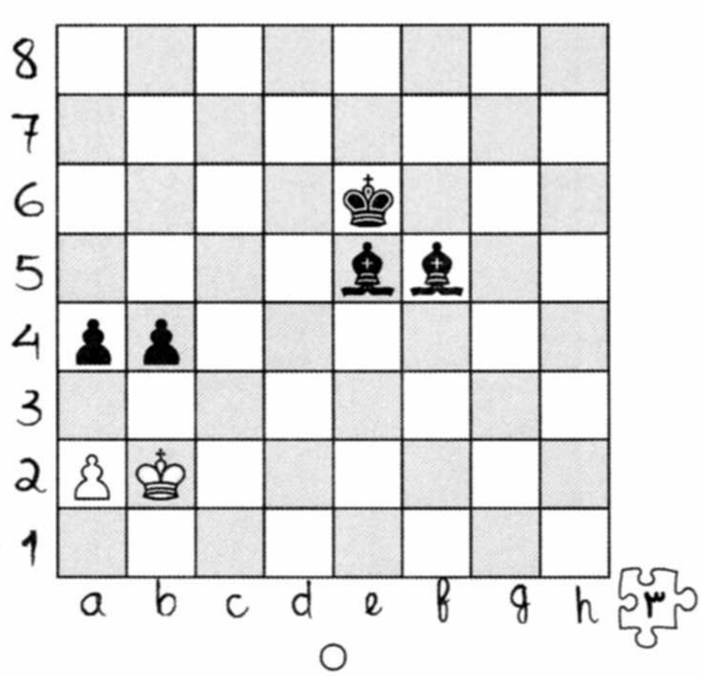
شاه سفید کیش شده است.

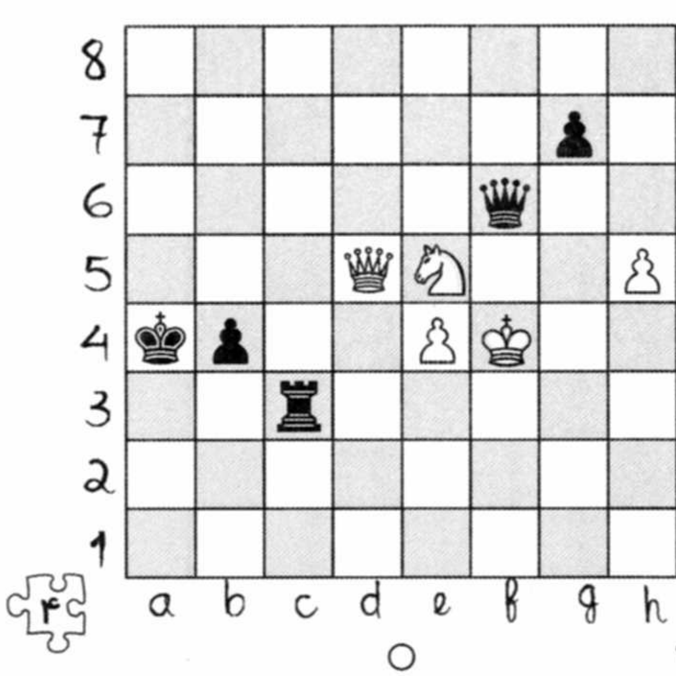
چگونه می‌تواند رفع کیش کند؟

(فرار کن)









رفع کیش

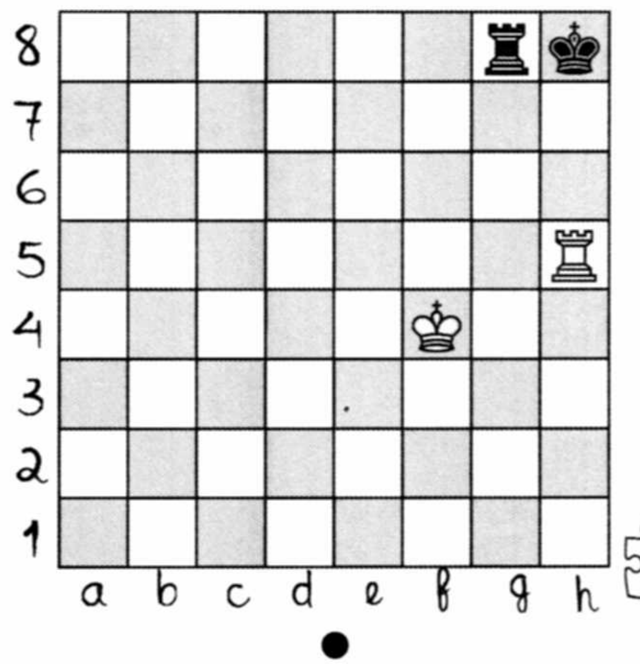


شاه سیاه کیش شده است.

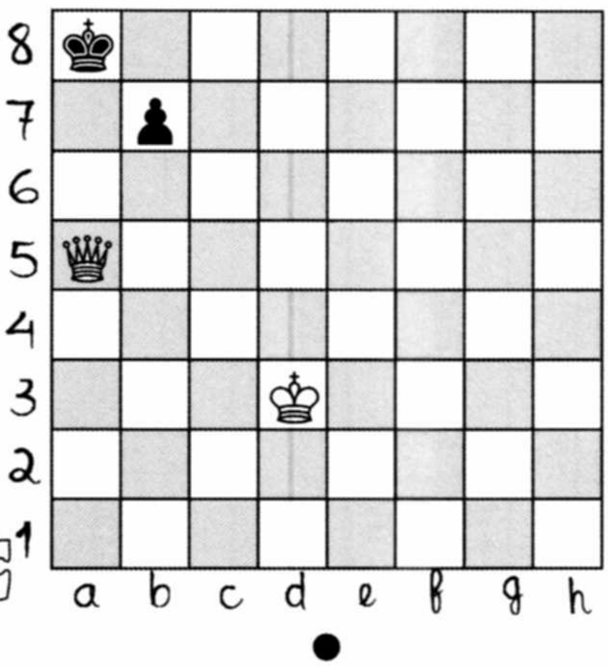
چگونه می‌تواند رفع کیش کند؟

(فرار کن)

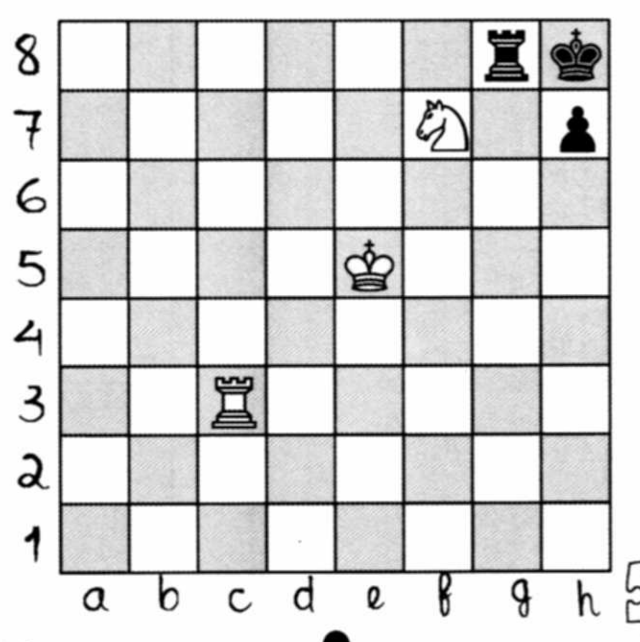
۱



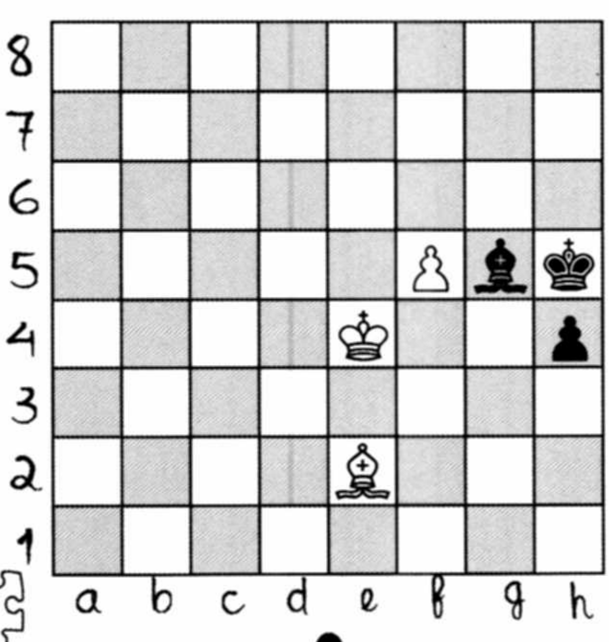
۲



۳



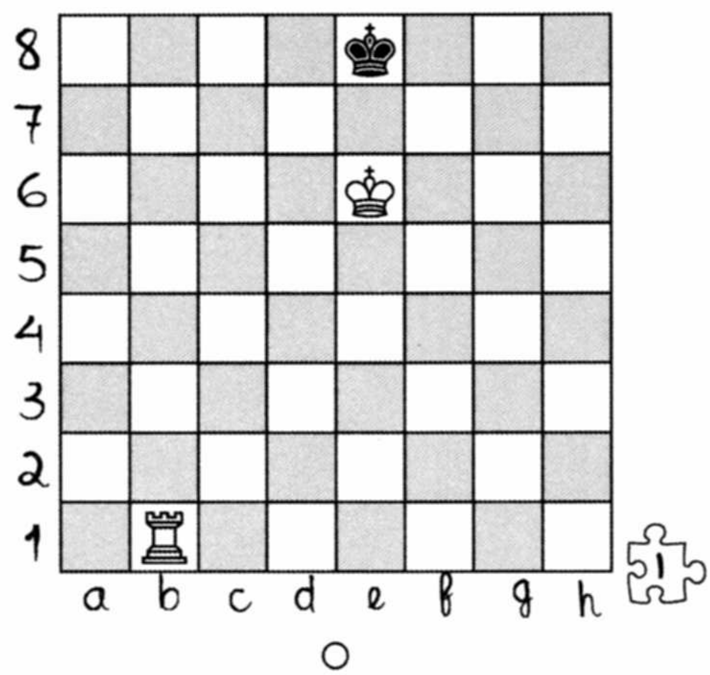
۴

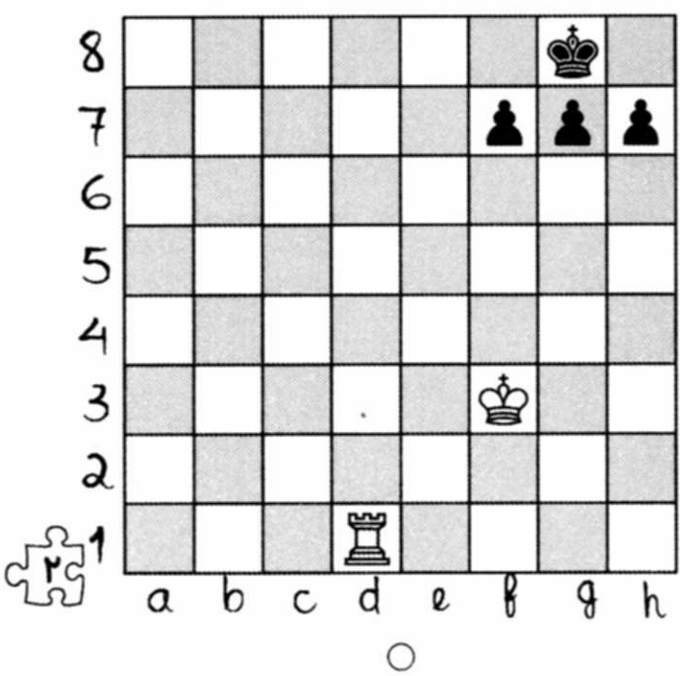


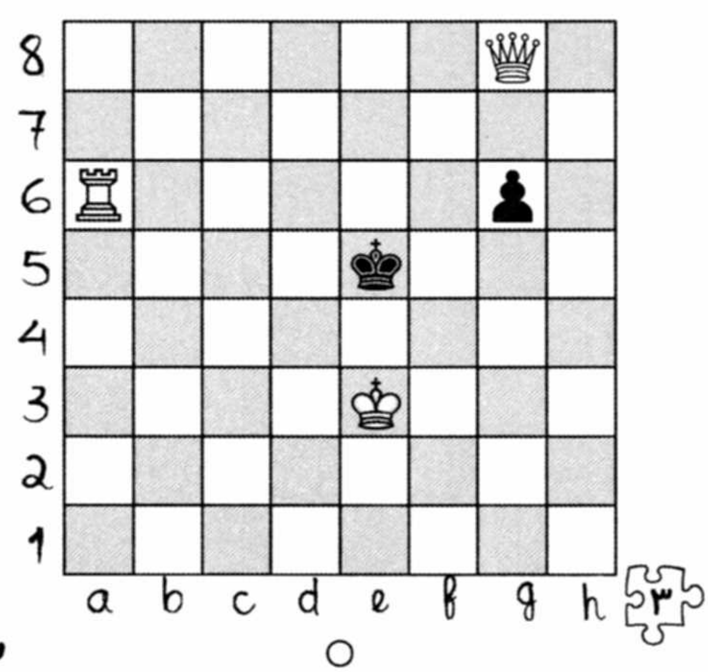
مات در یک حرکت

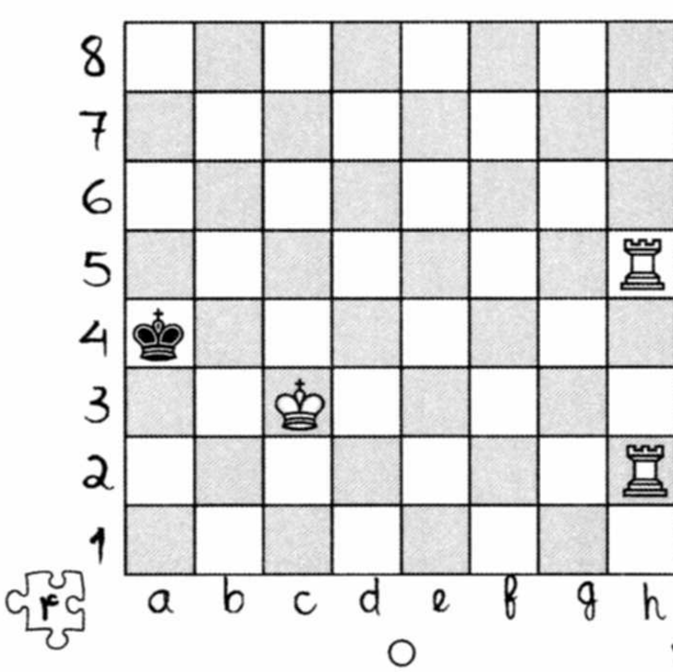
با یک حرکت مات کنید.







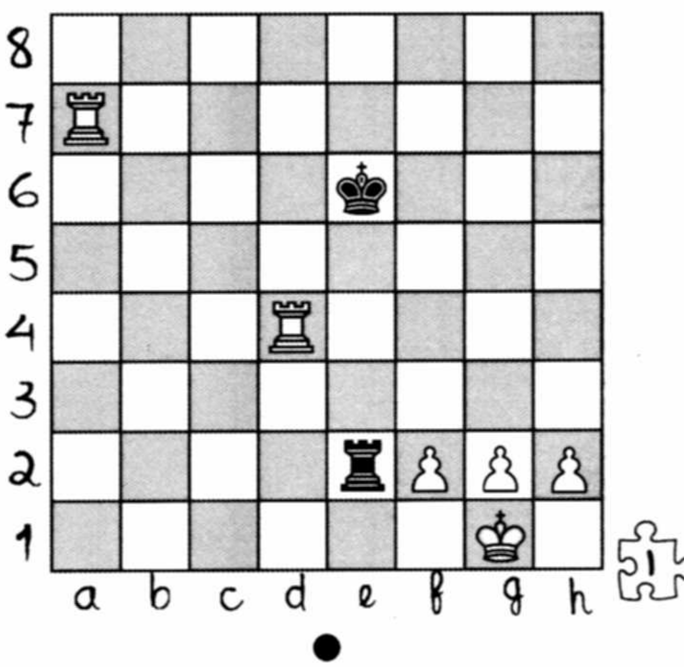


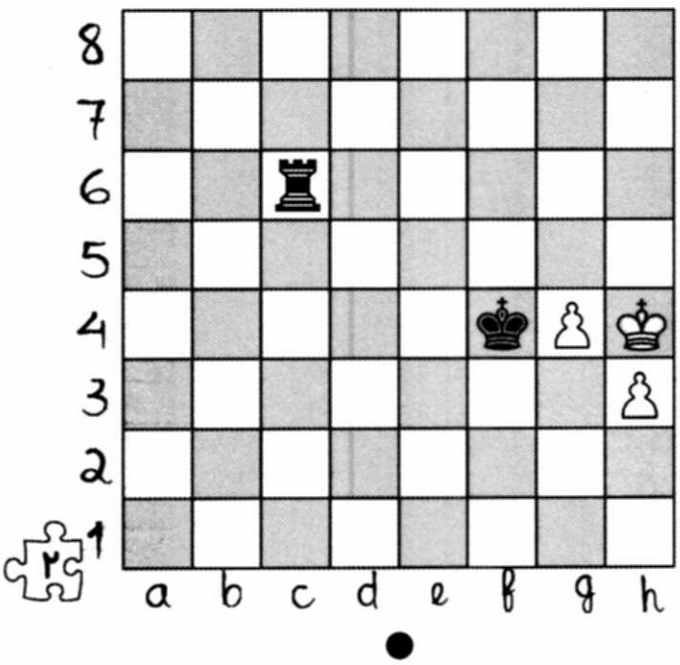


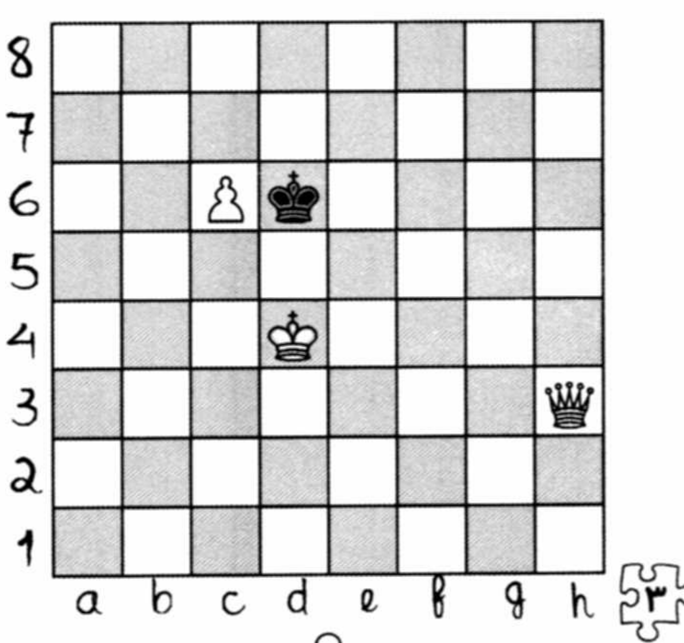
مات در یک حرکت

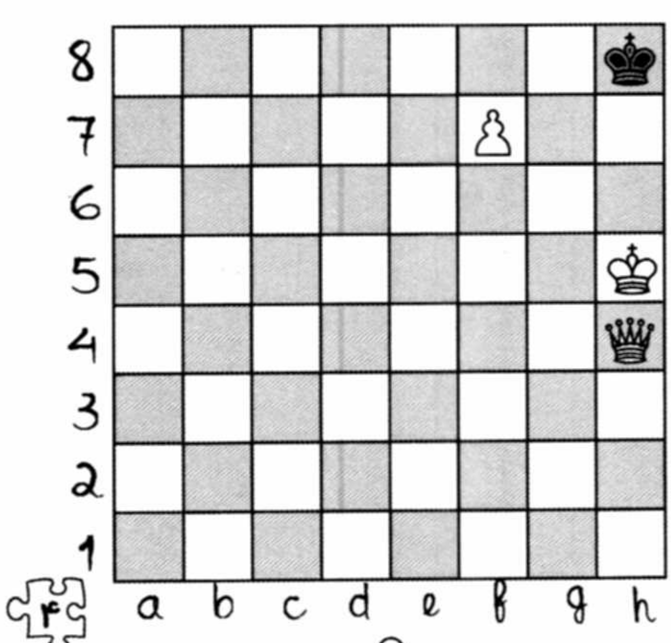
به نوبت شروع بازی دقت کنید.



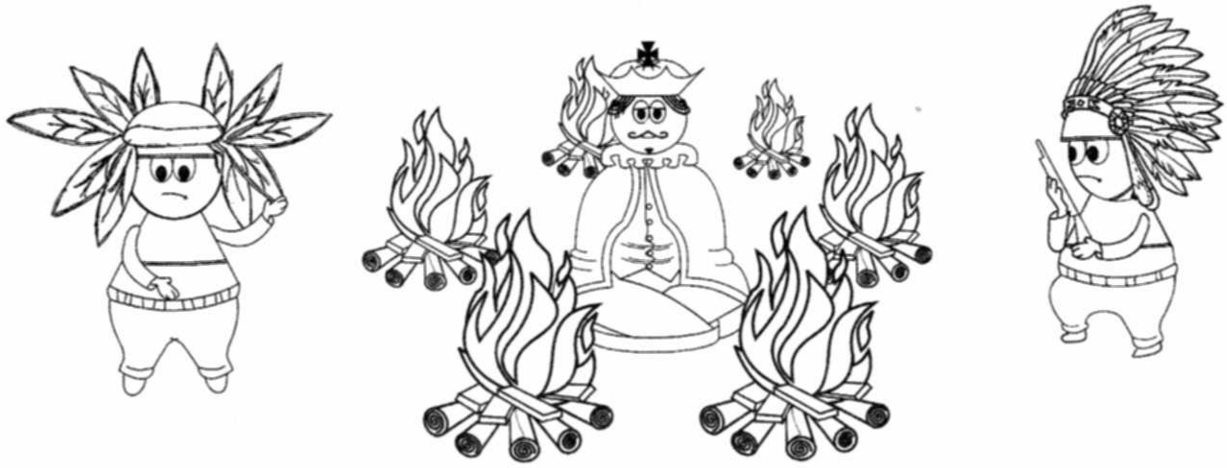


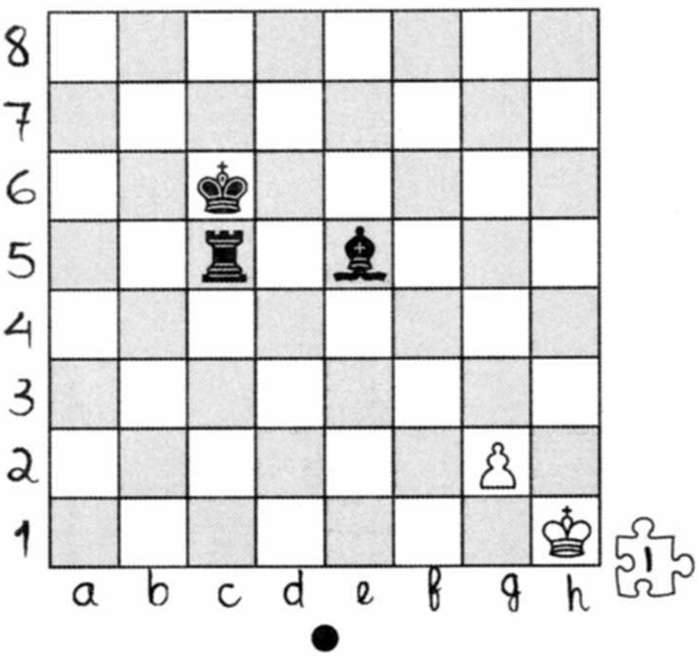


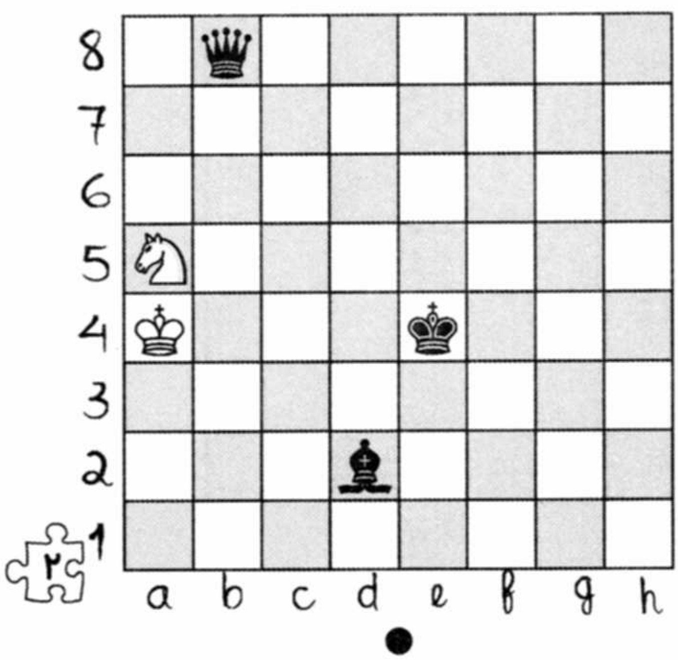


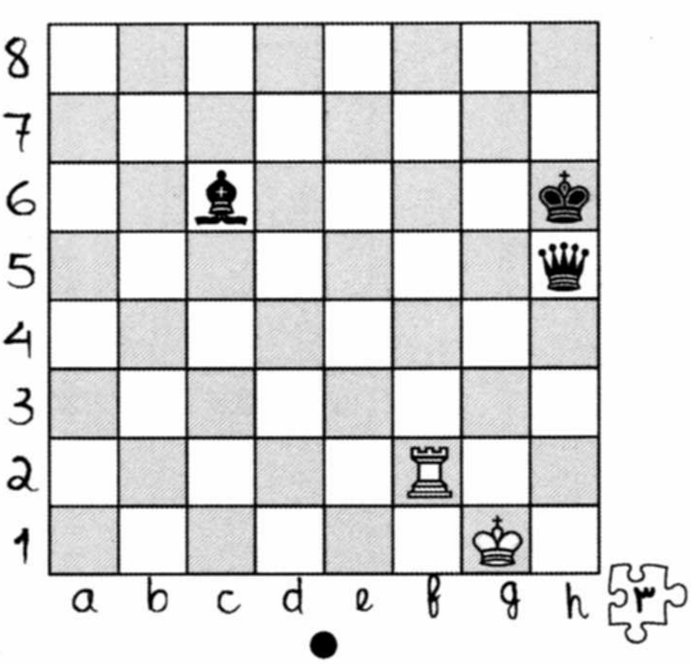


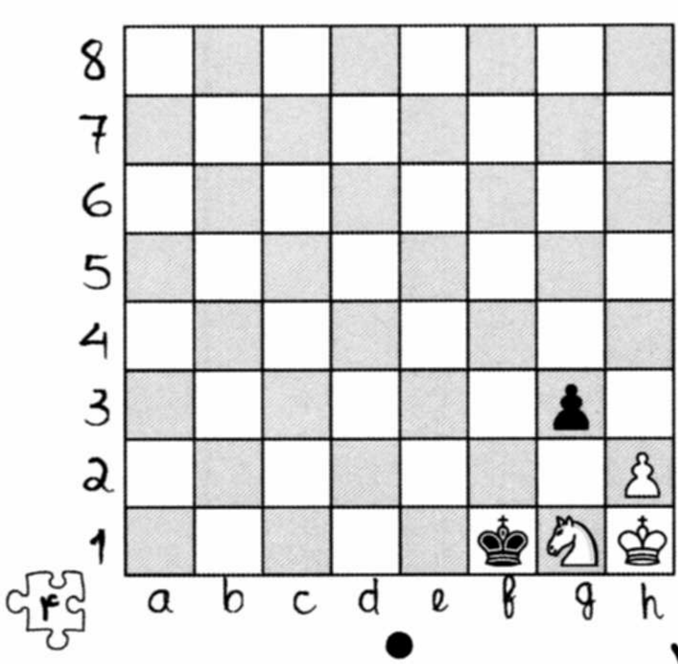
مات در یک حرکت



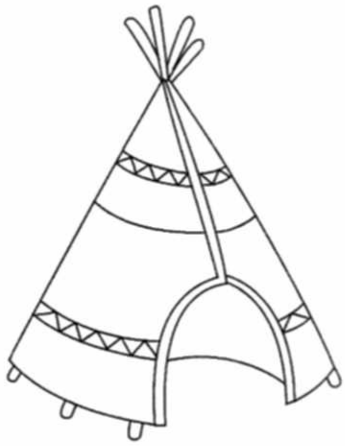


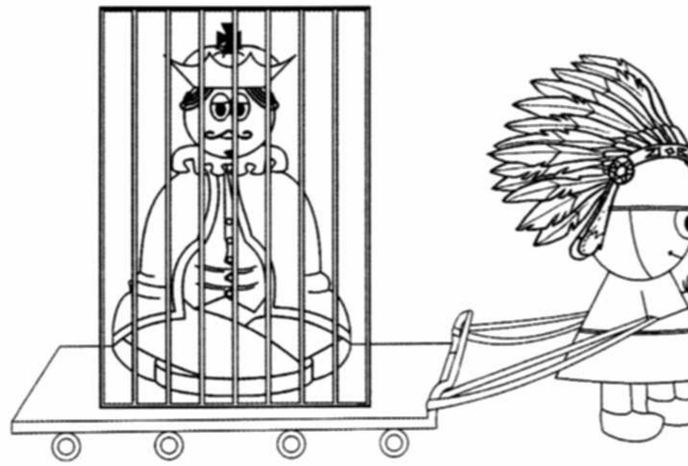


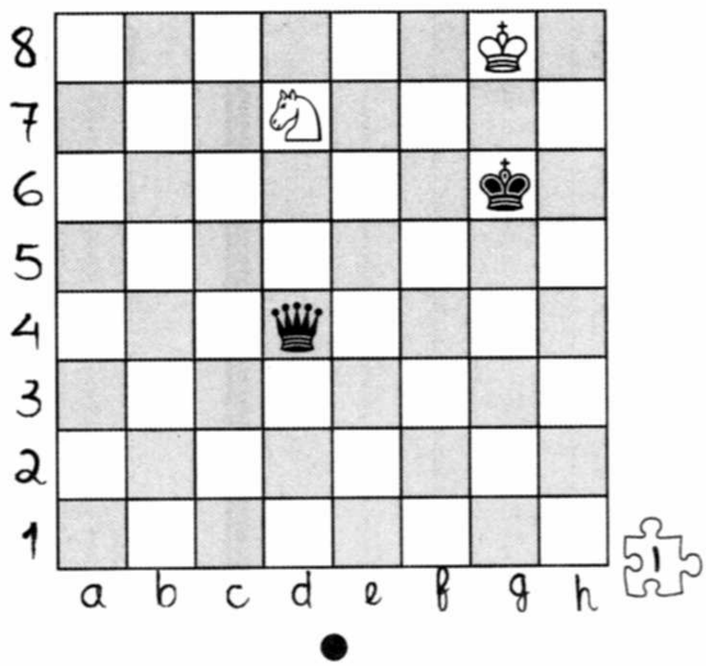


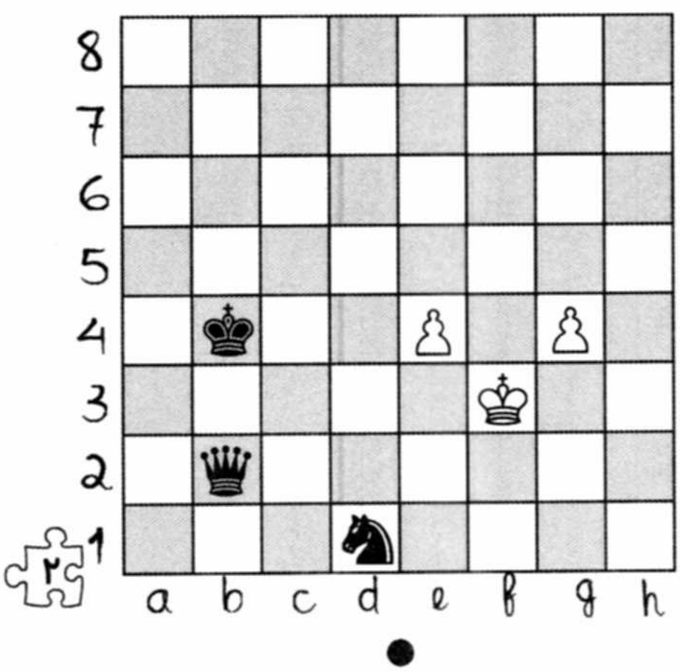


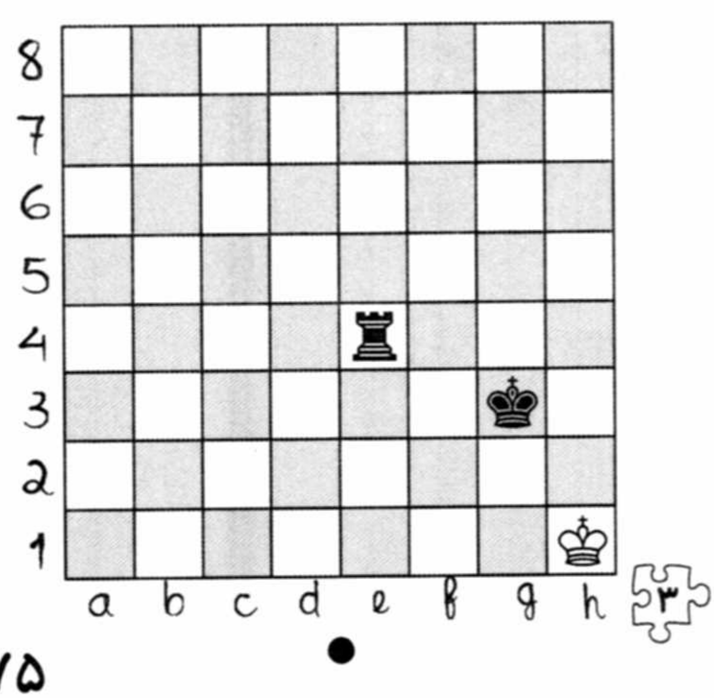
مات در یک حرکت

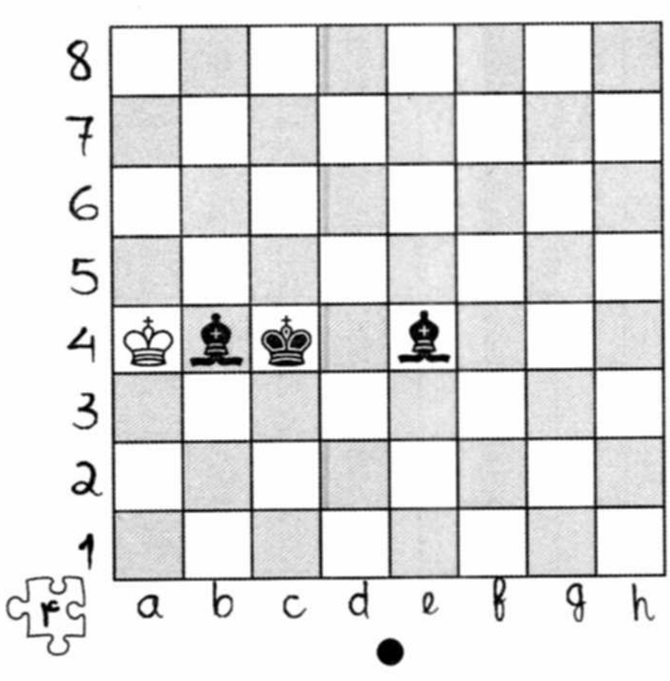




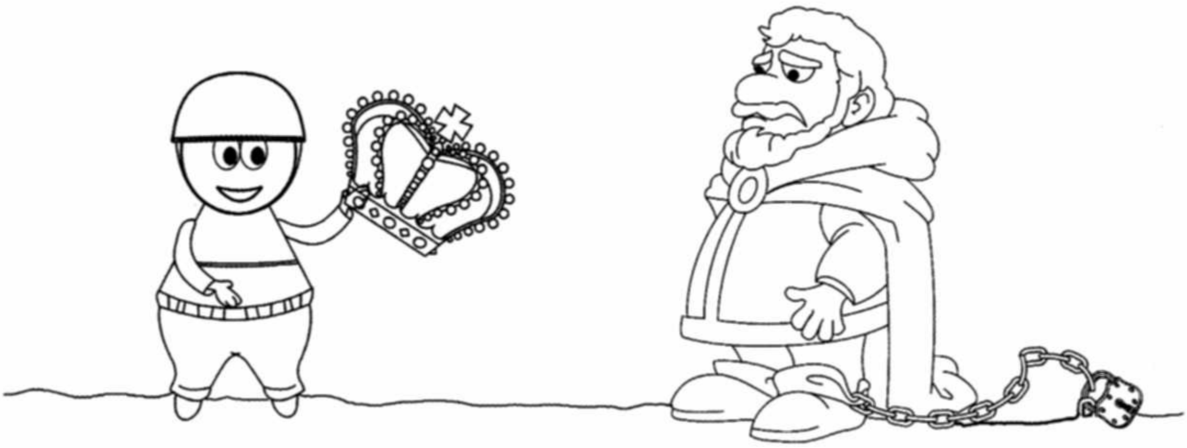


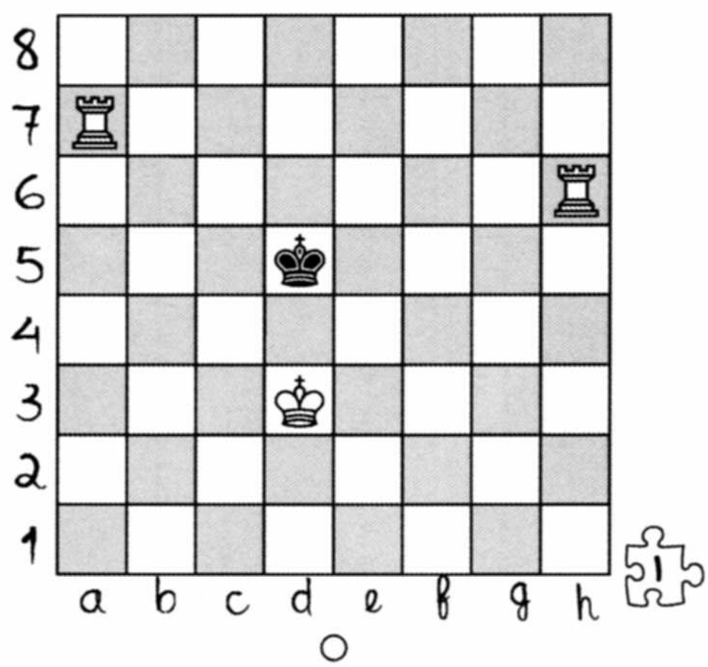


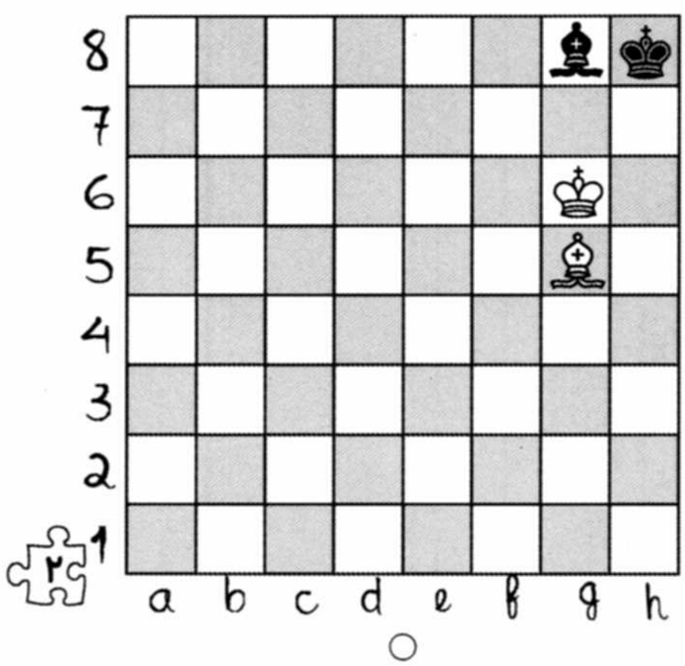


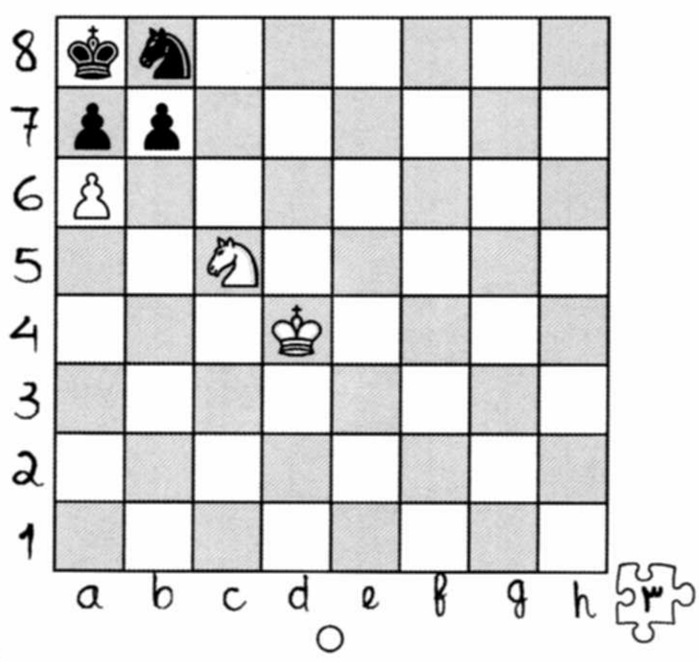


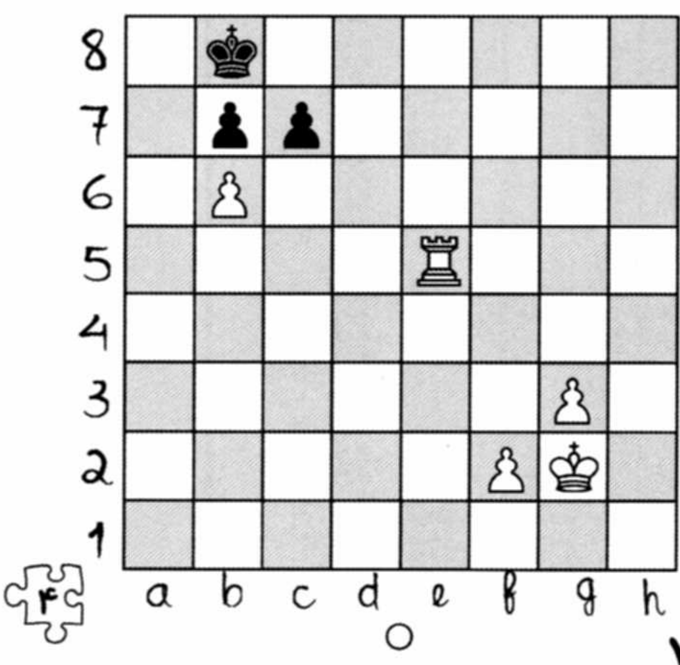
مات در یک حرکت









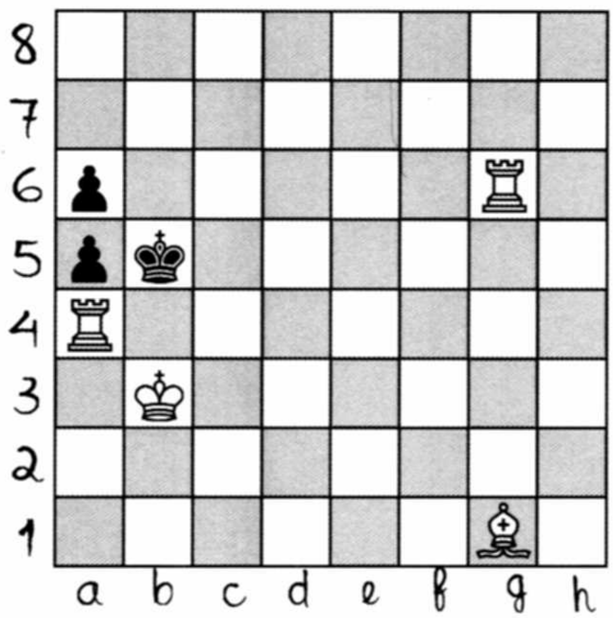


بهترین حرکت

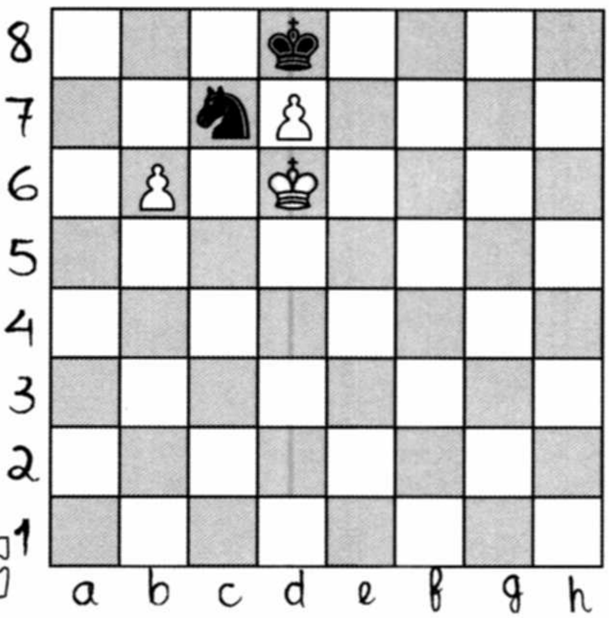


خوب دقت کنید:
اگر با یک حرکت بتوانید حریف را مات کنید،
بهترین حرکت را انجام داده‌اید.
اما وقتی نتوانید مات کنید بهترین حرکت
"گرفتن یک مهره‌ی با ارزش" است.
حالا بگویید بهترین حرکت سفید کدام است؟

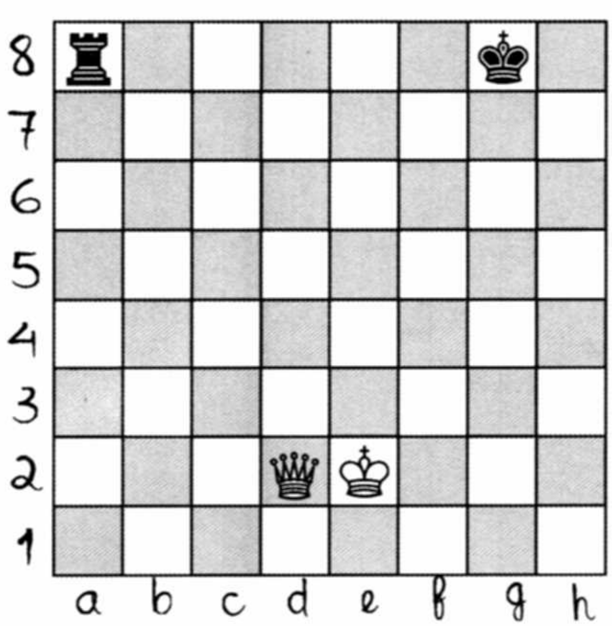
۱



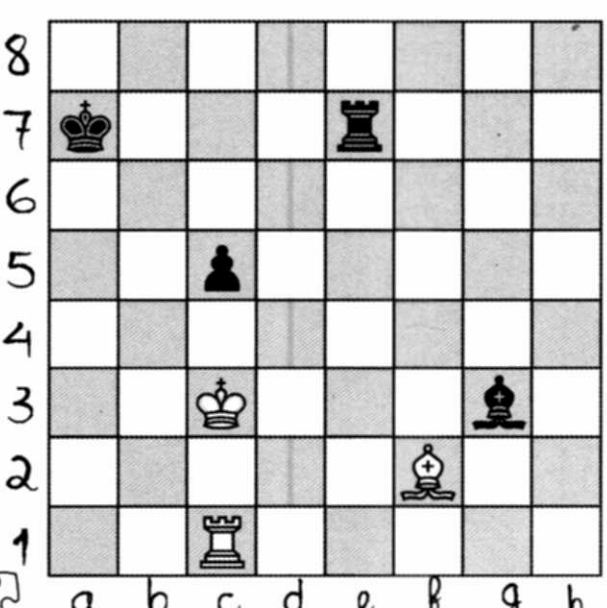
۲



۳



۴

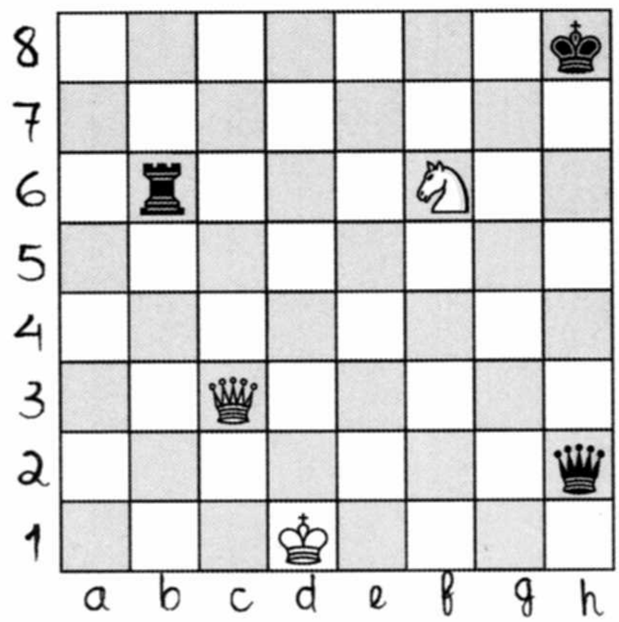


بهترین حرکت

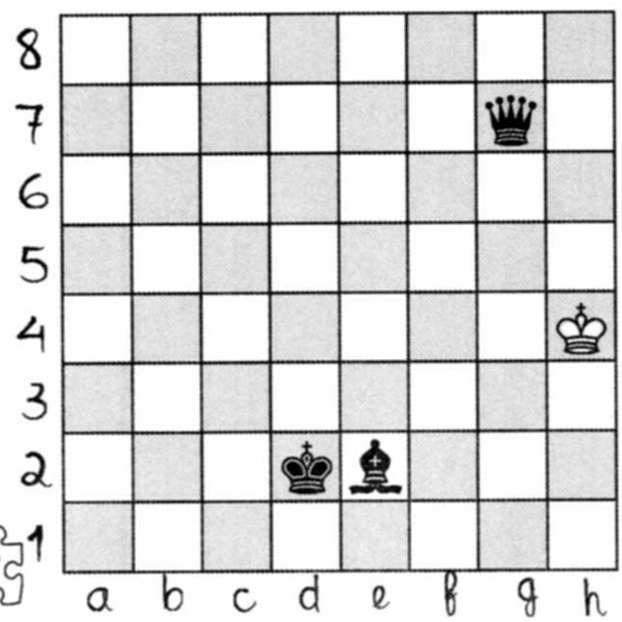
بهترین حرکت سیاه کدام است؟

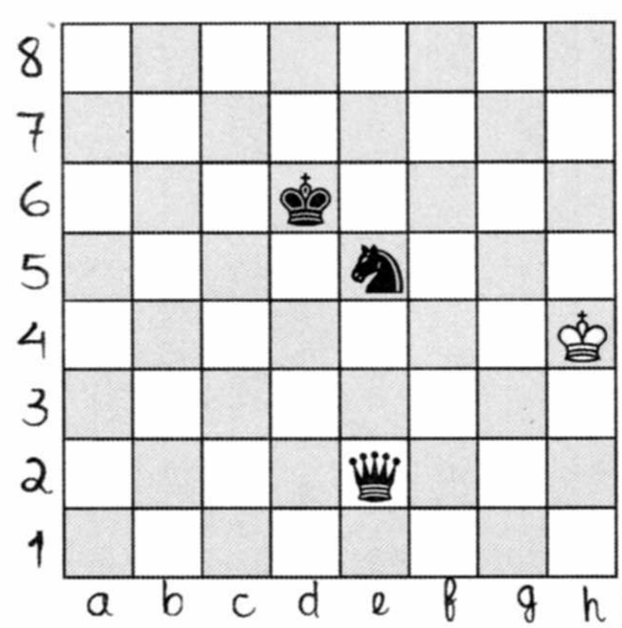


۱

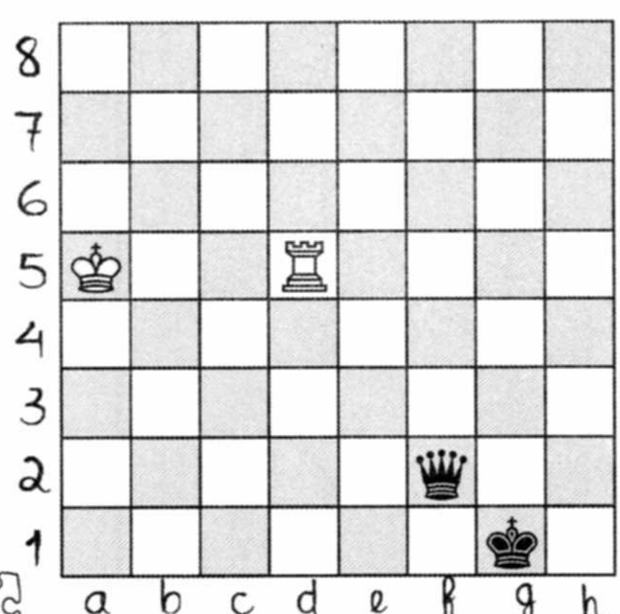


۲

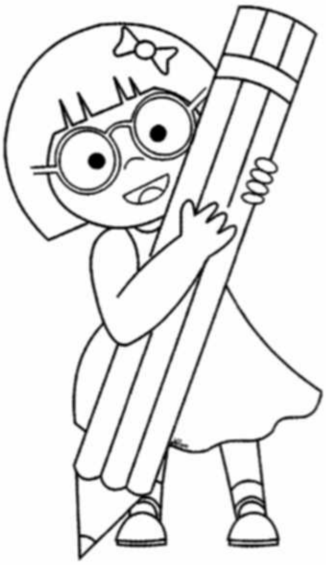




۳



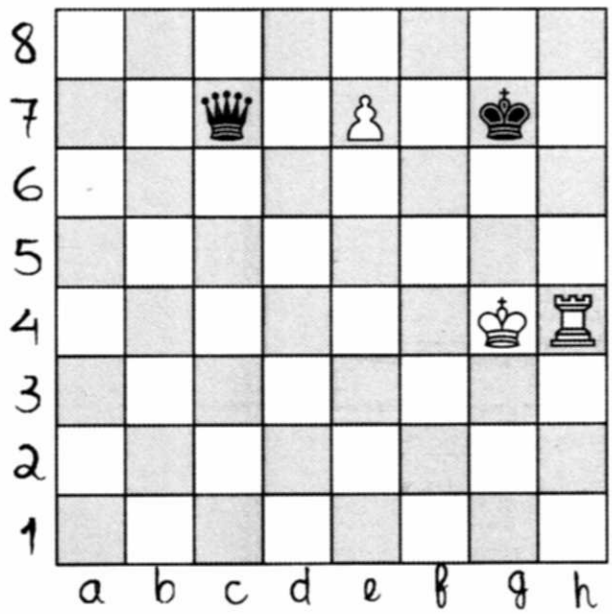
۴



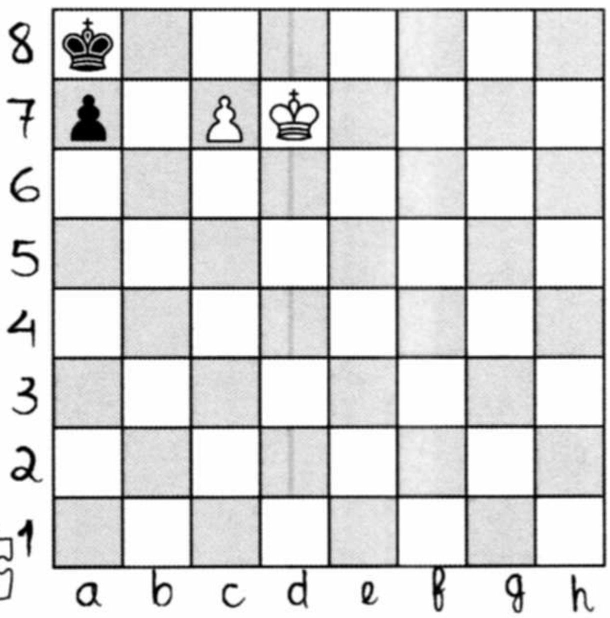
ارتقاء پیاده

خوب فکر کنید و بگویید پیاده بهتر است به کدام مهره تبدیل شود؟
یادتان باشد: با این که وزیر از همه‌ی مهره‌ها قوی‌تر است ولی بعضی وقت‌ها باید مهره‌ی دیگری را انتخاب کرد. اگر مهره را درست انتخاب کنید، می‌توانید سیاه را مات کنید و یا یک مهره‌ی با ارزش حریف را بزنید!

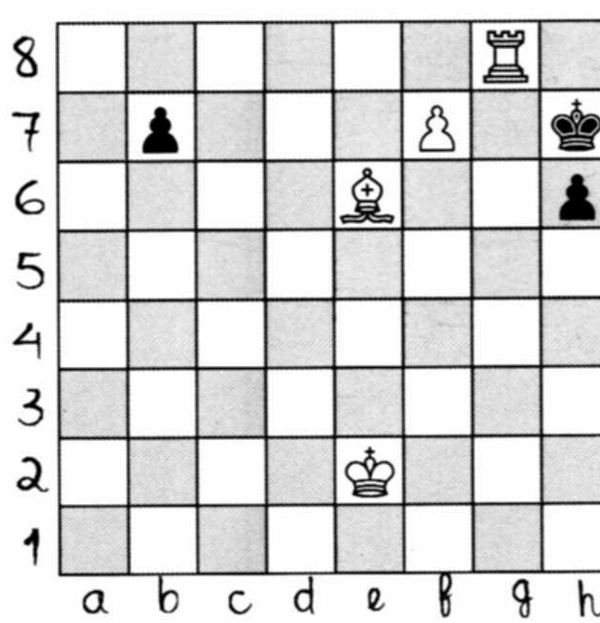
۱



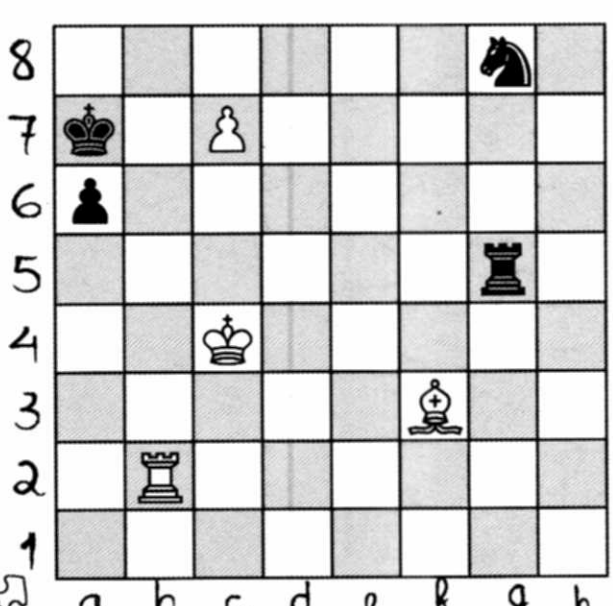
۲

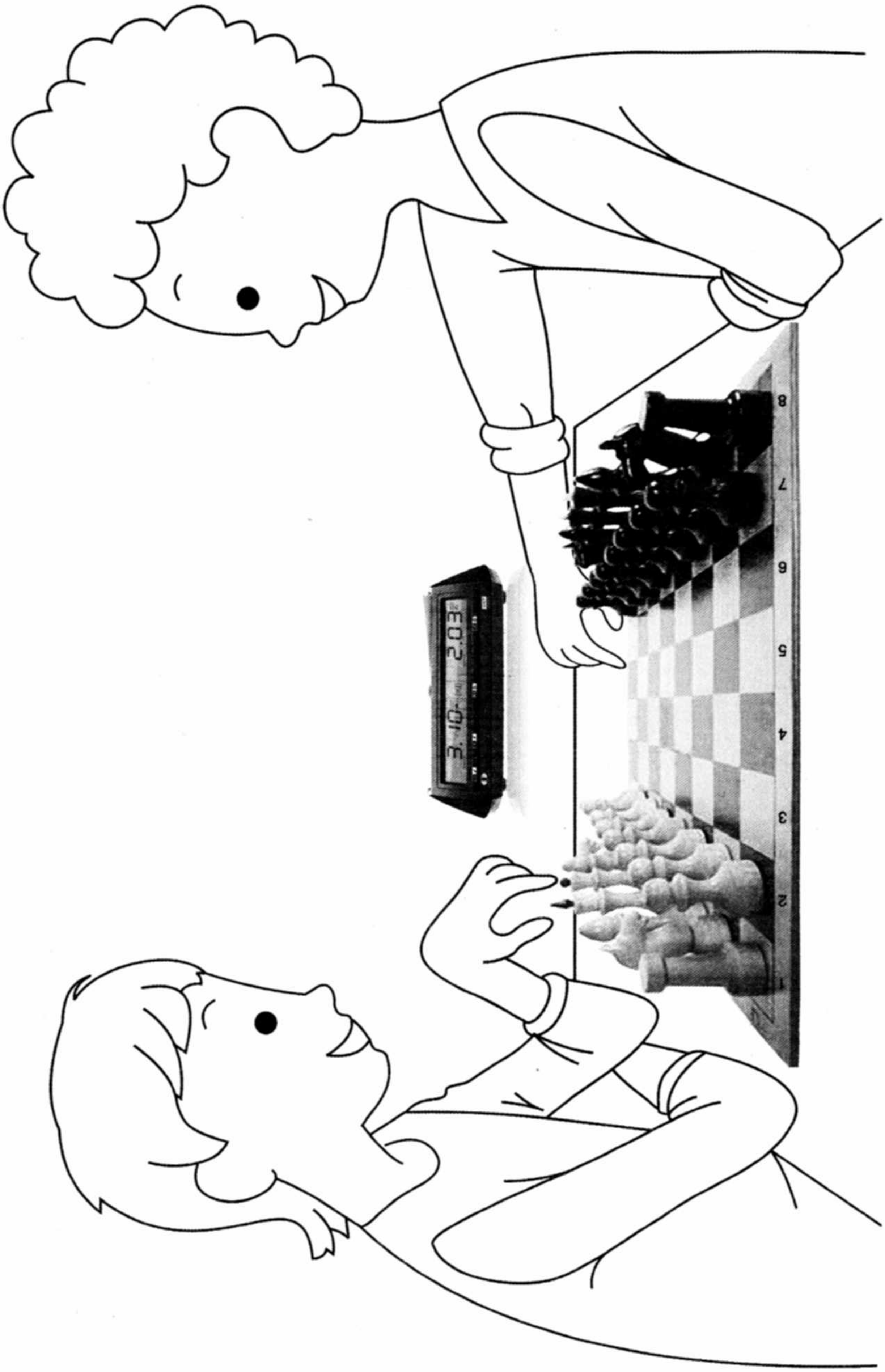


۳



۴





انتشارات فرزین ناشر تخصصی کتاب‌های شطرنج



ISBN:978-600-5017-39-7

www.farzinpub.com

فروشگاه: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴ تلفن: ۶۶۴۶۲۴۰۶